



Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Small Sided Game* Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Menendang Sepak Bola Siswa Sekolah Dasar

Fauqa Ahmad Nazaruddin¹, Arie Rakhman², Ramadhan Arifin³, Kuncoro Darumoyo⁴

E-mail: muhammadnazar576@gmail.com

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat

Abstrak

Pembelajaran PJOK pada materi sepak bola perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami teknik secara teoritis, tetapi juga memperoleh ruang yang memadai untuk mempraktikkannya. Penelitian ini menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan *Small Sided Game* terhadap hasil belajar materi menendang sepak bola pada siswa kelas V SDN Gambut 5. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental One-Group Pretest-Posttest. Sebanyak 18 siswa kelas V dipilih melalui purposive sampling. Hasil belajar dikaji melalui tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Analisis mencakup statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05. Rata-rata hasil belajar secara keseluruhan berubah dari 72,72 pada pretest menjadi 84,44 pada posttest. Hasil uji menunjukkan $t = -16,031$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000. Secara khusus, skor afektif meningkat dari 84,56 menjadi 88,33, skor kognitif dari 80,72 menjadi 88,11, dan skor psikomotorik dari 57,78 menjadi 78,72. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah penerapan TGT yang dikombinasikan dengan *Small Sided Game*.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*; *Small Sided Game*; Hasil Belajar; PJOK; Sepak Bola

Abstract

Physical Education lessons on football require learning arrangements that give children repeated opportunities to move, interact, and apply skills in realistic play situations. This study examined the implementation of the cooperative Teams Games Tournament (TGT) model combined with Small Sided Games in relation to fifth-grade students' learning outcomes for football kicking at SDN Gambut 5. A quantitative pre-experimental approach with a One-Group Pretest-Posttest Design was employed. Eighteen fifth-grade students were selected by purposive sampling. Learning outcomes were measured across affective, cognitive, and psychomotor domains. Descriptive analysis, the Shapiro-Wilk test, and a Paired Sample t-Test at $\alpha = 0.05$ were used. The overall mean score changed from 72.72 before treatment to 84.44 after treatment, with $t = -16.031$ and Sig. (2-tailed) = 0.000. The affective score rose from 84.56 to 88.33, the cognitive score from 80.72 to 88.11, and the psychomotor score from 57.78 to 78.72. These findings indicate a significant pretest-posttest difference following the TGT and Small Sided Game learning intervention.

Keywords: *Teams Games Tournament*; *Small-Sided Games*; *Learning Outcomes*; *Physical Education*; *Soccer*

Pendahuluan

Pendidikan di sekolah tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan kemampuan peserta didik dalam bersikap dan bertindak. Karakter tersebut terlihat jelas dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), karena proses belajarnya berlangsung melalui aktivitas jasmani yang terencana. PJOK dapat menjadi wahana pengembangan kemampuan fisik sekaligus aspek moral dan sosial peserta didik (Setyowati & Cahyo Kartiko, 2022; Darani et al., 2017).

Keunikan pembelajaran PJOK terletak pada keterlibatan langsung peserta didik dalam pengalaman gerak. Ketika mengikuti aktivitas jasmani, siswa memperoleh kesempatan mengembangkan keterampilan motorik sambil belajar mengenai kerja sama, tanggung jawab, kepercayaan diri, sportivitas, dan hubungan sosial. Oleh sebab itu, capaian pembelajaran PJOK dapat dilihat melalui keterkaitan tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik (Agustriyani et al., 2020). Ranah kognitif berhubungan dengan proses berpikir, ranah afektif dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan kemampuan menampilkan suatu keterampilan gerak (Anderson & Krathwohl, 2001).

Pada pendidikan dasar, materi PJOK memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari pola gerak melalui permainan dan aktivitas olahraga. Sepak bola termasuk permainan invasi yang memadukan gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Di antara keterampilan manipulatif tersebut, menendang memiliki fungsi penting karena menjadi salah satu dasar untuk memainkan bola. Pembelajaran teknik menendang karena itu perlu ditempatkan dalam aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar juga perlu menjadi pertimbangan ketika guru menentukan bentuk aktivitas belajar. Pada tahap ini, siswa mulai mampu menggunakan penalaran logis, namun pengalaman konkret masih membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik (Tanod et al., 2025 ; Zaenurrozikin et al., 2025). Perkembangan motorik yang berlangsung pada masa tersebut membuat aktivitas bergerak dan bermain relevan dalam pembelajaran (Trisnani et al., 2025). Suasana yang menyenangkan juga dapat mendukung keterlibatan siswa, sementara aktivitas berbasis permainan dan kelompok memberi pengalaman belajar yang lebih aktif (Qudwatullathifah et al., 2025; Purwandar et al., 2025).

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tampak dalam pembelajaran PJOK di SDN Gambut 5. Berdasarkan observasi peneliti ketika melaksanakan asistensi mengajar, proses pembelajaran masih banyak menggunakan ceramah dan demonstrasi. Pola tersebut membuat sebagian siswa lebih sering menerima penjelasan daripada terlibat langsung dalam aktivitas, sehingga kesempatan untuk berlatih dan berpartisipasi belum merata. Permasalahan tersebut menjadi lebih nyata ketika materi yang dipelajari berupa permainan sepak bola. Pada saat permainan berlangsung, tidak semua siswa mendapatkan porsi keterlibatan yang sama. Keadaan ini berpotensi mengurangi frekuensi pengalaman gerak yang diperlukan untuk menguasai teknik menendang. Dengan demikian, diperlukan pengorganisasian pembelajaran yang mampu menggabungkan kesempatan berlatih, interaksi kelompok, aktivitas bermain, dan kompetisi secara terarah.

Salah satu model yang memiliki karakteristik tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT). Dalam TGT, proses belajar disusun melalui kerja kelompok yang kemudian dilanjutkan dengan games dan tournament. Siswa belajar bersama anggota kelompok, saling membantu memahami materi, lalu menggunakan pemahaman tersebut ketika mengikuti permainan dan kompetisi. Struktur semacam ini sesuai untuk PJOK karena aktivitas belajar dapat berlangsung melalui interaksi dan keterlibatan siswa secara langsung.

Sejumlah penelitian sebelumnya memberikan gambaran mengenai penggunaan TGT dalam pembelajaran PJOK dan sepak bola Mokodompit, (2023) melaporkan peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menggunakan Cooperative Learning tipe TGT. Wintariana et al. (2025) menemukan peningkatan hasil belajar shooting sepak bola pada siswa sekolah dasar melalui TGT Ramadaniaty et al. (2024) juga melaporkan relevansi TGT terhadap penguasaan teknik permainan sepak bola pada siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kerja kelompok yang diikuti permainan dan kompetisi dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran keterampilan sepak bola.

Pengalaman bermain dapat diperkuat melalui Small Sided Game. Pendekatan ini menggunakan bentuk permainan yang disederhanakan atau dimodifikasi sehingga siswa lebih sering berada dalam situasi permainan dan berinteraksi dengan bola. Dalam pembelajaran sepak bola, format permainan yang lebih sederhana dapat memberi ruang bagi peserta didik untuk mencoba teknik secara langsung ketika menghadapi situasi permainan. Fatimah & Darmawan (2018) mengkaji penggunaan Small Side Games dalam pembelajaran sepak bola, sedangkan Putra et al. (2022) melaporkan efektivitasnya terhadap keterampilan shooting siswa.

TGT dan Small Sided Game memiliki fungsi yang berbeda tetapi dapat ditempatkan dalam satu rangkaian pembelajaran. TGT menyediakan kerangka kerja kelompok, games, tournament, dan penghargaan; sementara Small Sided Game menyediakan konteks untuk menggunakan keterampilan melalui permainan. Penggabungan keduanya memungkinkan kegiatan belajar bergerak dari pemahaman materi menuju praktik dan penerapan keterampilan dalam situasi yang lebih menyerupai permainan.

Walaupun penelitian terdahulu telah membahas TGT maupun Small Sided Game, kajian yang secara spesifik menggabungkan kedua pendekatan tersebut untuk pembelajaran teknik menendang pada siswa sekolah dasar masih terbatas dalam sumber yang digunakan pada penelitian ini. Wintariana et al. (2025), misalnya, menelaah TGT untuk meningkatkan hasil belajar shooting sepak bola, tetapi belum menggabungkannya dengan Small Sided Game. Celah tersebut menjadi dasar penelitian ini untuk menguji penerapan kombinasi TGT dan Small Sided Game pada materi menendang. Atas dasar permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui perubahan hasil belajar PJOK setelah siswa kelas V SDN Gambut 5 mengikuti pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan Small Sided Game pada materi menendang sepak bola.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental. Rancangan yang dipilih adalah One-Group Pretest-Posttest Design, sehingga kelompok yang sama diukur sebelum dan setelah memperoleh perlakuan. Skor pretest digunakan sebagai gambaran kondisi awal, kemudian siswa mengikuti pembelajaran TGT yang dipadukan dengan Small Sided Game, dan pada akhir rangkaian diberikan posttest. Perubahan skor kedua pengukuran digunakan untuk melihat perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Tabel 1. Desain One-Group Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Siswa kelas V (n = 18)	O ₁	X	O ₂

Keterangan: O₁ merupakan pengukuran awal (pretest), X menunjukkan perlakuan berupa pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan Small Sided Game, sedangkan O₂ merupakan pengukuran akhir (posttest).

Tempat, Waktu, Populasi, dan Sampel

Penelitian berlangsung di lapangan SDN Gambut 5 pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, yaitu 13–16 Juli 2026, mengikuti jadwal PJOK kelas V. Populasi mencakup seluruh siswa kelas I sampai VI. Sampel penelitian terdiri atas 18 siswa kelas V dan ditentukan dengan purposive sampling. Kelas tersebut dipilih karena berada pada rentang usia 10–11 tahun, memiliki perkembangan motorik, sosial, dan kognitif yang sesuai untuk kegiatan kooperatif berbasis permainan, serta sedang memperoleh materi permainan invasi sepak bola dan teknik menendang.

Rancangan Perlakuan

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengukuran kemampuan awal melalui pretest. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran yang mengintegrasikan langkah TGT dengan aktivitas Small Sided Game. Pada akhir perlakuan, posttest diberikan untuk memperoleh gambaran hasil belajar setelah mengikuti rangkaian pembelajaran tersebut. Urutan kegiatan perlakuan dirancang sebagaimana tahapan pada Tabel 2.

Tahapan perlakuan disusun agar siswa mengalami alur belajar dari pengukuran awal, pengenalan materi, kerja kelompok, praktik melalui permainan, kompetisi, sampai evaluasi. Guru berperan menyampaikan materi dan contoh gerakan, mengorganisasi kelompok, mengarahkan games serta tournament, memberikan penghargaan, dan memfasilitasi refleksi.

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Perlakuan

Tahap	Kegiatan
Pretest	Peserta didik diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan hasil belajar sebelum perlakuan.
Penyajian materi	Guru menyampaikan materi permainan invasi sepak bola dan teknik dasar menendang serta memberikan contoh gerakan.
Pembentukan kelompok	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok untuk mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT.
Games	Peserta didik mengikuti permainan Small Side Game sebagai aktivitas pembelajaran dan penerapan keterampilan dalam permainan.
Tournament	Peserta didik mengikuti pertandingan/turnamen antarkelompok dengan menerapkan keterampilan yang telah dipelajari.
Penghargaan	Guru memberikan penghargaan berdasarkan hasil permainan/turnamen.
Evaluasi dan refleksi	Guru melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses serta hasil pembelajaran.
Posttest	Peserta didik diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Data penelitian dikumpulkan untuk menggambarkan hasil belajar pada tiga ranah, yakni afektif, kognitif, dan psikomotorik. Fokus keterampilan dalam penelitian adalah kemampuan menendang, terutama pada ranah psikomotorik. Keterampilan tersebut dinilai melalui tes praktik menendang ke sasaran menggunakan rubrik yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi untuk aspek afektif, tes pilihan ganda untuk aspek kognitif, serta tes performa untuk aspek psikomotorik. Instrumen afektif digunakan untuk mengamati perilaku selama pembelajaran, instrumen kognitif mengukur pemahaman terhadap materi sepak bola, sedangkan tes performa digunakan untuk menilai pelaksanaan teknik menendang.

Tabel 3. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Ranah	Instrumen	Indikator yang Dinilai	Skala
Afektif	Lembar observasi	Disiplin, jujur, peduli, percaya diri, santun, dan tanggung jawab	1–4
Kognitif	Tes pilihan ganda	Permainan sepak bola, tujuan permainan, teknik dasar mengoper dan menendang, bagian kaki yang digunakan untuk menendang, manfaat mengoper, aturan dasar permainan, kerja sama, konsep permainan invasi, dan penerapan teknik menendang	Skor tes
Psikomotorik	Tes performa menendang	Sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir; meliputi posisi tubuh, kaki tumpu, posisi tangan, ayunan kaki, perkenaan kaki dengan bola, perpindahan berat badan, dan keseimbangan	1–4

Penilaian afektif mencakup enam indikator, yaitu disiplin, kejujuran, kepedulian, percaya diri, kesantunan, dan tanggung jawab, dengan rentang skor 1–4. Penilaian kognitif menggunakan soal pilihan ganda mengenai permainan sepak bola, teknik dasar, bagian kaki yang digunakan untuk menendang, aturan, kerja sama, serta penerapan teknik. Aspek psikomotorik dinilai melalui performa menendang dengan memperhatikan sikap awal, proses gerak, dan sikap akhir, termasuk posisi tubuh, kaki tumpu, tangan, ayunan kaki, perkenaan kaki dengan bola, perpindahan berat badan, dan keseimbangan.

Pembobotan Nilai Hasil Belajar

Nilai akhir hasil belajar merupakan gabungan dari ketiga ranah penilaian. Ranah afektif dan kognitif masing-masing menyumbang 30%, sedangkan ranah psikomotorik menyumbang 40%. Proporsi tersebut digunakan karena karakter pembelajaran PJOK di SDN Gambut 5 memberi penekanan lebih besar pada aktivitas dan keterampilan gerak. Perhitungan nilai mengikuti bobot yang ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Pembobotan Nilai Hasil Belajar

Ranah	Bobot
Afektif	30%
Kognitif	30%
Psikomotorik	40%
Total	100%

Nilai hasil belajar dihitung menggunakan rumus:

$$NH = (NA \times 30\%) + (NK \times 30\%) + (NP \times 40\%)$$

Keterangan:

NH = nilai hasil belajar; NA = nilai afektif; NK = nilai kognitif; NP = nilai psikomotorik.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara bertahap. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat gambaran skor pretest dan posttest melalui mean, median, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum. Selanjutnya, normalitas data diperiksa dengan Shapiro-Wilk. Jika asumsi normalitas terpenuhi, perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test.

Uji hipotesis digunakan untuk menguji perubahan hasil belajar antara kondisi awal dan kondisi setelah perlakuan. Analisis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar menendang setelah siswa mengikuti pembelajaran Teams Games Tournament yang dikombinasikan dengan Small Sided Game.

Hasil Penelitian

Sebanyak 18 siswa kelas V menjadi subjek analisis. Setiap siswa mengikuti pengukuran awal, rangkaian pembelajaran menggunakan TGT dan Small Sided Game, kemudian pengukuran akhir. Hasil penelitian disajikan berdasarkan perubahan pada ranah afektif, kognitif, psikomotorik, serta skor hasil belajar PJOK secara keseluruhan.

Statistik Deskriptif

Ringkasan statistik deskriptif untuk skor sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel 5. Perbandingan tersebut digunakan untuk melihat arah perubahan skor pada masing-masing ranah.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Variabel	N	Pretest Mean	Pretest SD	Posttest Mean	Posttest SD
Afektif	18	84,56	6,04	88,33	7,28
Kognitif	18	80,72	13,83	88,11	8,41
Psikomotorik	18	57,78	15,47	78,72	12,26
Hasil Belajar PJOK	18	72,72	8,12	84,44	6,65

Data pada Tabel 5 memperlihatkan kenaikan mean pada seluruh ranah setelah perlakuan. Nilai afektif berubah dari 84,56 menjadi 88,33, sedangkan nilai kognitif bergerak dari 80,72 menjadi 88,11. Perubahan terbesar secara absolut terdapat pada ranah psikomotorik, yang meningkat dari 57,78 menjadi 78,72. Jika ketiga ranah digabungkan sesuai bobot penilaian, mean hasil belajar PJOK berubah dari 72,72 menjadi 84,44. Perubahan juga terlihat pada rentang skor. Pada ranah afektif, nilai minimum bergerak dari 71 ke 75 dan nilai maksimum dari 92 ke 100. Pada ranah kognitif, nilai minimum meningkat dari 53 menjadi 73, sedangkan nilai maksimum tetap 100. Pada ranah psikomotorik, nilai minimum berubah dari 33 menjadi 61 dan nilai maksimum dari 83 menjadi 95. Secara keseluruhan, nilai minimum hasil belajar PJOK meningkat dari 57 menjadi 73, sementara nilai maksimum berubah dari 84 menjadi 93.

Uji Normalitas

Sebelum pengujian perbedaan dilakukan, distribusi skor pretest dan posttest diperiksa menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 19 pada $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian untuk setiap ranah ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Data	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.
----------	------	------------------------	----	------

Afektif	Pretest	0,913	18	0,097
	Posttest	0,944	18	0,336
Kognitif	Pretest	0,901	18	0,060
	Posttest	0,921	18	0,135
Psikomotorik	Pretest	0,952	18	0,464
	Posttest	0,906	18	0,073
Hasil Belajar PJOK	Pretest	0,945	18	0,348
	Posttest	0,920	18	0,129

Seluruh nilai Sig. pada Tabel 6 berada di atas 0,05, baik untuk pretest maupun posttest pada ranah afektif, kognitif, psikomotorik, dan hasil belajar PJOK. Berdasarkan hasil tersebut, data memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis perbedaan dilanjutkan dengan Paired Sample t-Test.

Uji Hipotesis

Perbandingan skor pretest dan posttest dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test melalui IBM SPSS Statistics versi 19 dengan $\alpha = 0,05$. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah perubahan skor setelah perlakuan berbeda secara statistik dari kondisi awal. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai Sig. (2-tailed), dengan batas 0,05.

Tabel 7. Hasil Paired Sample t-Test

Variabel	t	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Afektif	-3,982	0,001	H ₀ ditolak
Kognitif	-4,206	0,001	H ₀ ditolak
Psikomotorik	-14,799	0,000	H ₀ ditolak
Hasil Belajar PJOK	-16,031	0,000	H ₀ ditolak

Hasil pada Tabel 7 menunjukkan adanya perbedaan antara pretest dan posttest pada keempat variabel yang dianalisis. Nilai t untuk afektif sebesar -3,982 dengan Sig. 0,001; kognitif -4,206 dengan Sig. 0,001; psikomotorik -14,799 dengan Sig. 0,000; dan hasil belajar PJOK -16,031 dengan Sig. 0,000. Seluruh nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Secara statistik, hasil tersebut menunjukkan bahwa skor setelah perlakuan berbeda secara signifikan dari skor sebelum perlakuan pada ranah afektif, kognitif, psikomotorik, maupun hasil belajar secara keseluruhan. Kenaikan mean terbesar terlihat pada ranah psikomotorik, yaitu 20,94 poin, dari 57,78 pada pretest menjadi 78,72 pada posttest.

Pembahasan

Peningkatan Ranah Afektif

Pada aspek afektif, mean skor meningkat dari 84,56 sebelum pembelajaran menjadi 88,33 setelah pembelajaran. Paired Sample t-Test menghasilkan $t = -3,982$ dan Sig. = 0,001, sehingga terdapat perbedaan statistik antara dua pengukuran tersebut. Perubahan ini terlihat pada indikator sikap yang diamati selama kegiatan belajar.

Rangkaian pembelajaran menempatkan siswa dalam kelompok, games, dan tournament. Situasi tersebut membuat proses belajar tidak hanya berisi latihan teknik, tetapi juga interaksi dengan teman sebaya. Siswa perlu menjalankan peran dalam kelompok, mengikuti aturan permainan, dan merespons hasil kompetisi. Karakter kegiatan tersebut relevan dengan fungsi PJOK dalam mengembangkan dimensi sosial dan moral peserta didik serta nilai kerja sama, percaya diri, tanggung jawab, sportivitas, dan kompetisi (Darani et al., 2017). Temuan ini juga memiliki kesesuaian dengan Agustriyani et al. (2020), yang melaporkan hubungan penerapan TGT dengan perkembangan responsibility dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam konteks penelitian ini, kerja kelompok dan kompetisi menyediakan situasi bagi siswa untuk menjalankan tanggung jawab sekaligus

berinteraksi dengan anggota kelompok. Oleh karena itu, kenaikan skor afektif dapat dipahami sebagai bagian dari pengalaman sosial yang melekat pada struktur TGT.

Peningkatan Ranah Kognitif

Mean kognitif berubah dari 80,72 pada pretest menjadi 88,11 pada posttest. Nilai $t = -4,206$ dengan $\text{Sig.} = 0,001$ menunjukkan adanya perbedaan statistik antara pengukuran awal dan akhir. Perubahan tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa memahami materi permainan sepak bola dan teknik menendang yang menjadi bagian dari pembelajaran. Selama pembelajaran, siswa menerima penjelasan mengenai permainan dan teknik dasar, berdiskusi dalam kelompok, kemudian menggunakan pengetahuan tersebut ketika mengikuti games dan tournament. Pola tersebut membuat pengetahuan yang dipelajari tidak berhenti pada tahap menerima informasi, tetapi diikuti proses penggunaan konsep dalam aktivitas bermain. Dengan demikian, perubahan skor kognitif dapat dilihat dalam kaitannya dengan rangkaian belajar yang menghubungkan penjelasan, diskusi, dan penerapan.

Anderson & Krathwohl (2001) menjelaskan bahwa proses kognitif mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Instrumen kognitif pada penelitian ini terutama berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap permainan sepak bola, aturan dasar, teknik, dan penerapan gerak menendang. Karena itu, peningkatan skor menggambarkan perubahan kemampuan pada materi yang secara langsung diberikan selama perlakuan. Ramadaniaty et al. (2024) juga melaporkan relevansi TGT dengan penguasaan teknik sepak bola pada siswa sekolah dasar, khususnya passing. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan kerja kelompok dan kompetisi sebagai bagian dari proses belajar. Temuan penelitian sekarang memperlihatkan pola yang searah pada materi menendang, meskipun keterampilan yang dinilai berbeda.

Mokodompit, (2023) melaporkan peningkatan hasil belajar PJOK setelah penerapan Cooperative Learning tipe TGT, dengan rata-rata yang berubah dari 64,06 pada prasiklus menjadi 75,31 pada siklus II. Dalam penelitian ini, perubahan skor kognitif juga berlangsung setelah siswa mengikuti rangkaian belajar berbasis TGT dan permainan. Perbandingan tersebut mendukung pembahasan bahwa aktivitas kooperatif dapat menjadi konteks bagi siswa untuk memahami dan menggunakan materi PJOK.

Peningkatan Ranah Psikomotorik

Perubahan paling besar terjadi pada skor psikomotorik. Mean meningkat dari 57,78 pada pretest menjadi 78,72 pada posttest, atau bertambah 20,94 poin. Uji Paired Sample t-Test menghasilkan $t = -14,799$ dengan $\text{Sig.} = 0,000$. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan statistik pada kemampuan menendang setelah siswa mengikuti perlakuan. Besarnya perubahan pada aspek psikomotorik dapat dilihat dari karakter materi PJOK yang menuntut keterlibatan tubuh secara langsung. Siswa tidak cukup hanya mengetahui urutan teknik, tetapi harus mampu menampilkan gerak dengan koordinasi yang tepat. Agustriyani et al. (2020), menempatkan perkembangan psikomotor sebagai salah satu bagian penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas gerak.

Small Sided Game memberi konteks permainan yang memungkinkan siswa lebih sering berhadapan dengan situasi yang menuntut penggunaan keterampilan. Dalam rangkaian penelitian ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan teknik menendang, tetapi juga mencoba gerakan tersebut ketika bermain. Kesempatan untuk melakukan gerakan dalam konteks permainan membantu menghubungkan materi teknik dengan penggunaannya di lapangan. Unsur games dan tournament dalam TGT kemudian menambahkan situasi kompetitif yang mengharuskan siswa menerapkan keterampilan yang telah dipelajari. Pengulangan teknik berlangsung ketika siswa mengikuti aktivitas permainan dan pertandingan antarkelompok. Dengan demikian, pembelajaran menghubungkan tiga pengalaman, yaitu memahami teknik, mempraktikkan gerak, dan menggunakan teknik dalam permainan.

Wintariana et al. (2025) melaporkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar shooting sepak bola pada siswa sekolah dasar, dengan rata-rata yang berubah dari 66,05 pada prasiklus menjadi 80,56 pada siklus II dan ketuntasan belajar dari 29% menjadi 89,3%. Shooting dan menendang sama-sama membutuhkan koordinasi gerak serta ketepatan ketika memainkan bola. Temuan tersebut memberikan konteks pembandingan bagi kenaikan skor psikomotorik pada penelitian ini, meskipun desain dan keterampilan yang diteliti tidak sepenuhnya sama.

Peningkatan Hasil Belajar PJOK Secara Keseluruhan

Jika ketiga ranah digabungkan sesuai bobot penelitian, mean hasil belajar PJOK meningkat dari 72,72 pada pretest menjadi 84,44 pada posttest. Paired Sample t-Test menghasilkan $t = -16,031$ dengan $\text{Sig.} = 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan statistik antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai akhir merupakan gabungan ranah afektif 30%, kognitif 30%, dan psikomotorik 40%, sehingga perubahan pada seluruh ranah tercermin dalam skor keseluruhan. Kenaikan skor total menunjukkan bahwa perubahan tidak hanya muncul pada kemampuan menendang, tetapi juga pada sikap dan pemahaman yang dinilai selama pembelajaran. Kerja kelompok menyediakan ruang interaksi dan diskusi, sedangkan games serta tournament memberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam aktivitas yang lebih dinamis. Small Sided Game memperkuat konteks praktik karena siswa menggunakan teknik ketika berada dalam situasi permainan. Penelitian ini menambahkan penggunaan Small Sided Game sebagai konteks praktik pada pembelajaran teknik menendang.

Temuan Utama dan Implikasi Pembelajaran

Temuan utama penelitian memperlihatkan perubahan pada seluruh ranah yang diukur, dengan kenaikan paling besar secara deskriptif berada pada aspek psikomotorik. Hal tersebut sesuai dengan fokus perlakuan yang memberi siswa kesempatan melakukan teknik menendang dan menerapkannya dalam permainan. Interaksi kelompok dan kompetisi menjadi bagian yang menyertai proses praktik tersebut. Dari perspektif pembelajaran, rangkaian TGT dan Small Sided Game dapat digunakan sebagai salah satu pilihan pengorganisasian kegiatan PJOK ketika guru ingin memperbanyak aktivitas siswa. TGT mengatur proses melalui kelompok, games, dan tournament, sedangkan Small Sided Game memberi situasi bermain yang memungkinkan teknik digunakan secara langsung. Kombinasi tersebut membuat kegiatan belajar tidak berhenti pada demonstrasi, tetapi dilanjutkan dengan praktik dan penerapan.

Interpretasi temuan perlu mempertimbangkan desain penelitian. Penelitian ini menggunakan One-Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol dan hanya melibatkan 18 siswa dari satu sekolah. Oleh karena itu, perubahan skor yang ditemukan menggambarkan kondisi kelompok penelitian setelah perlakuan dan tidak secara langsung dapat dipisahkan dari faktor lain yang mungkin terjadi selama periode penelitian. Generalisasi ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Keterbatasan pertama berkaitan dengan tidak adanya kelompok kontrol. Karena seluruh peserta memperoleh perlakuan, penelitian belum menyediakan pembandingan untuk melihat perubahan pada kelompok yang mengikuti pembelajaran lain. Temuan lebih tepat dibaca sebagai perubahan skor pada kelompok yang memperoleh TGT dan Small Sided Game.

Keterbatasan berikutnya adalah ukuran sampel, yaitu 18 siswa kelas V SDN Gambut 5. Jumlah tersebut membatasi ruang generalisasi. Perbedaan karakteristik peserta didik, fasilitas sekolah, lingkungan belajar, dan kondisi pembelajaran dapat memengaruhi respons apabila model yang sama diterapkan pada konteks lain. Penelitian juga berlangsung dalam periode yang singkat, yaitu 13–16 Juli 2026. Dengan durasi tersebut, penelitian dapat menggambarkan perubahan yang terjadi selama pelaksanaan, tetapi belum dapat menjelaskan apakah peningkatan kemampuan akan bertahan dalam jangka panjang. Ruang lingkup materi juga terbatas pada permainan invasi sepak bola, khususnya keterampilan menendang. Oleh sebab itu, hasil penelitian tidak dapat langsung digunakan untuk menyimpulkan efektivitas model pada seluruh materi PJOK atau cabang olahraga lain. Karakteristik

tugas gerak yang berbeda dapat menghasilkan respons pembelajaran yang berbeda pula.

Penelitian berikutnya dapat mempertimbangkan desain dengan kelompok kontrol, jumlah peserta yang lebih besar, dan konteks sekolah yang lebih beragam. Durasi intervensi yang lebih panjang juga dapat digunakan untuk mengamati keberlanjutan perubahan kemampuan. Selain materi menendang, kombinasi TGT dan Small Sided Game dapat diuji pada keterampilan atau cabang olahraga lain agar bukti penerapannya menjadi lebih luas.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan Small Sided Game diikuti oleh perubahan hasil belajar PJOK pada materi menendang sepak bola siswa kelas V SDN Gambut 5. Perubahan tersebut terlihat pada ketiga ranah penilaian yang digunakan dalam penelitian. Mean afektif berubah dari 84,56 menjadi 88,33, mean kognitif dari 80,72 menjadi 88,11, dan mean psikomotorik dari 57,78 menjadi 78,72. Pada skor gabungan, mean hasil belajar PJOK berubah dari 72,72 menjadi 84,44. Kenaikan terbesar secara deskriptif terdapat pada ranah psikomotorik.

Uji Paired Sample t-Test menghasilkan Sig. 0,001 pada ranah afektif, 0,001 pada ranah kognitif, 0,000 pada ranah psikomotorik, dan 0,000 pada hasil belajar PJOK secara keseluruhan. Seluruh nilai tersebut berada di bawah 0,05. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan statistik antara pengukuran sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran pada kelompok yang diteliti.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SDN Gambut 5, terutama kepala sekolah dan guru PJOK, atas izin, dukungan, dan kesempatan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh siswa kelas V yang telah mengikuti rangkaian kegiatan penelitian.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dr. Arie Rakhman, S.Pd., M.Pd. dan Ramadhan Arifin, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing atas arahan selama proses penelitian dan penyusunan artikel. Penghargaan juga diberikan kepada pihak-pihak lain yang membantu hingga penelitian dan artikel ini dapat diselesaikan.

Daftar Pustaka

- Agustriyani, R., Nur Herliana, M., & Soraya, N. (2020). Pengaruh Model Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Responsibility Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Kelas Viii Smp Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*, 05(1), 30–34.
- Anderson, & Krathwohl. (2001). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*.
- Darani, N. L. W., Astra, I. K. B., & Wijaya, M. A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teamsachievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasarpassing Bola Basket*.
- Fatimah, P. S., & Darmawan, G. (2018). Penerapan Small Side Games Terhadap Hasil Belajar Shooting Sepak Bola Penerapan Small Side Games Terhadap Hasil Belajar Shooting Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 19 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2). [Http://Ejurnal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Pendidikan-Jasmani/Issue/Archive](http://ejurnal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive)
- Mokodompit, M. (2023). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Gamestournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Padamata Pelajaran Pjok Materi Permainan Sepakbola Mini Di Kelas V Sdn 1 Tombolikot*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Manado.
- Purwandari, I. S., Wulandari, S. A., Utaminingsih, A. F. A., Arifaputri, F. M. C., & Muhtarom, T. (2025). Strategi, Implementasi Dan Tantangan Pembelajaran tematik Untuk Penguatan Karakter Danketerampilan Siswa Sd. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, Vol.5 No.4, 3681–3698. <https://doi.org/10.37081/jipdas.V5i4.3846>

- Putra, A. N., Lawanis, H., & Bahtra, R. (2022). Efektivitas Latihan Small Side Games Terhadap Keterampilan Shooting Siswa Ssb Usia 12 Tahun. *Jurnal Sporta Saintika*, 7(111), 2579–5910. <https://doi.org/10.24036/sporta>
- Qudwatullahifah, R. N., Nugraha, T. A., & Miftahurrohman, C. (2025). Strategi Guru Dalam Menginternalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 20–28. <https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.5235>
- Ramadaniaty, R., Irawan, R., Ockta, Y., Ichsan Sabilah, M., & Rahman, D. (2024). Boosting Elementary Students' Mastery Of Passing Techniques: The Role Of Team Games Tournaments, Command Methods, And Learning Motivation. *Journal Of Education, Teaching, And Learning*, 9, 127–132.
- Setyowati, D., & Cahyo Kartiko, D. (2022). Hubungan Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pjok Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Tanod, M. J., Murni, S., Harjanto, A., & Juwantara, R. A. (2025). Analisis Pendidikan Karakteristik Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 559–565. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2313>
- Trisnani, N., Hamzah, R. A., Sari, D., Khofifah, S., Suparya, K., Binsa, A. A., Aisyah, A., Permatasari, M., Rimbawati, N., Dinda, R., Harahap, S., Oktaviani, D. N., Waikabo, A., Zarista, R. H., Mutia, B., Hidayah, E. N., Agnes, D., Sari, L., Petrus, J., & Erlande, R. (2025). *Pendidikan Anak Di Sekolah Dasar Pt. Mifandi Mandiri Digital*.
- Wintariana, R., Akbar, M., Allsabab, H., Aan, M., & Arifin, Z. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Sepak Bola Melalui Pembelajaran Kooperatif Teams Games Sd Negeri Betet 3 Kota Kediri Efforts To Improve Soccer Shooting Learning Outcomes Through Cooperative Learning Team Games At Betet 3 State Elementary School, Kediri City. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(04), 524–531.
- Zaenurrozikin, M., Usriyah, L., & Mua'limin. (2025). *Studi Literatur: Karakteristik Perkembangan Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v8i1.3378>