



Pengaruh Team Games Tournament (TGT) terhadap Enjoyment dan Self-Efficacy

I Gusti Ananda Bayu Wibisono¹, Mochamad Ridwan², Heryanto Nur Muhammad³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: igusti.23019@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model *Teams-Games-Tournament* (TGT) terhadap peningkatan *enjoyment* dan *self-efficacy* siswa. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi dan kepercayaan diri siswa yang kerap muncul akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, yaitu *post-test only control group design*. Sebanyak 40 siswa kelas VIII dilibatkan sebagai sampel, terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT ($n = 20$) dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional ($n = 20$). Data dikumpulkan menggunakan angket *enjoyment* dan *self-efficacy* dalam bentuk skala Likert 4 poin. Hasil analisis menggunakan uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata skor *enjoyment* kelompok eksperimen adalah 3,52, sedangkan kelompok kontrol 2,98 ($p < 0,05$). Skor *self-efficacy* pada kelompok eksperimen sebesar 3,47, lebih tinggi dari kelompok kontrol sebesar 2,91 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan rasa senang dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PJOK.

Kata Kunci: TGT, PJOK, Enjoyment, Self-Efficacy

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang sehat secara fisik, emosional, dan social (Mulyana et al., 2024). Melalui aktivitas gerak dan interaksi kelompok, siswa tidak hanya dilatih keterampilan motorik, tetapi juga nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan kepercayaan diri. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK sering kali hanya berfokus pada aspek keterampilan teknis dan evaluasi fisik, sehingga mengabaikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangun (Harahap et al., 2025). Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan keterlibatan emosional dan sosial siswa secara seimbang (Restalia et al., 2025).

Salah satu pendekatan yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif *Teams-Games-Tournament* (TGT) (Nopiyanti et al., 2024). Model ini menggabungkan kerja tim, kompetisi yang sehat, dan turnamen sebagai media evaluasi yang menyenangkan. Dalam konteks PJOK, TGT diyakini mampu menciptakan

suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional (Asri et al., 2024). Meskipun demikian, sebagian besar pembelajaran PJOK di sekolah masih didominasi pendekatan tradisional yang bersifat instruksional, kurang menekankan pada aspek afektif siswa seperti rasa senang (enjoyment) dan kepercayaan diri (self-efficacy). Padahal, kedua aspek ini berperan penting dalam membentuk pengalaman belajar yang positif dan keberlanjutan partisipasi siswa dalam aktivitas jasmani (Teraoka et al., 2021).

Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam pelajaran PJOK yang kurang menyenangkan serta tidak memberikan pengalaman belajar yang mendalam (Adjie et al., 2024). Di sisi lain, terbatasnya penerapan model TGT dalam pembelajaran jasmani, terutama di konteks pendidikan Indonesia, menjadi tantangan tersendiri (Rosanti et al., 2025). Selain itu, aspek afektif siswa seperti enjoyment dan self-efficacy yang sangat relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran jasmani sering kali tidak menjadi perhatian utama dalam proses pengajaran (Rahman et al., 2020).

Berdasarkan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran TGT terhadap tingkat kepuasan dan self-efficacy siswa dalam PJOK. Diharapkan penelitian ini akan membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memberdayakan siswa secara psikologis (Nur'aini et al., 2024). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menyediakan alternatif strategi pembelajaran PJOK yang lebih humanistik dan partisipatif bagi guru maupun pengambil kebijakan di bidang pendidikan.

Tinjauan terhadap literatur menunjukkan bahwa penelitian terkait model TGT telah banyak dilakukan di berbagai konteks pembelajaran, seperti matematika, IPA, dan bahasa, namun masih minim dijumpai dalam PJOK di Indonesia (Fatah & Utami, 2024). Sebagian besar penelitian sebelumnya juga lebih fokus pada hasil belajar kognitif dan keterampilan motorik, sementara aspek afektif seperti enjoyment dan self-efficacy seringkali tidak dibahas secara bersamaan (Shi & Feng, 2022). Bahkan ketika aspek tersebut dibahas, masih sedikit penelitian yang menguji hubungan langsung antara penerapan model TGT dengan peningkatan dua variabel tersebut secara terpadu (Nahand et al., 2020).

Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan menguji pengaruh TGT secara simultan terhadap enjoyment dan self-efficacy dalam PJOK. Keunikan penelitian ini

terletak pada integrasi variabel psikologis dan pendekatan pembelajaran kooperatif dalam satu kerangka empiris di lingkungan sekolah menengah (Amaliyah, 2025). Penelitian ini tidak hanya penting secara teoritis untuk memperkaya kajian PJOK, tetapi juga relevan secara praktis bagi guru dalam merancang kegiatan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memberdayakan siswa (Thoyibah et al., 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan dasar ilmiah dan pedagogis dalam pengembangan model pembelajaran jasmani berbasis kolaborasi dan turnamen, sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), khususnya model *post-test only control group design*. Dalam desain ini, dua kelompok digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran PJOK menggunakan model *Teams-Games-Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran PJOK secara konvensional tanpa perlakuan khusus. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sekitar 40 siswa dari dua kelas tingkat VIII di salah satu sekolah menengah pertama, dengan masing-masing kelas terdiri dari sekitar 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* berdasarkan kesesuaian karakteristik siswa dan kemudahan dalam pelaksanaan intervensi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah dua angket untuk mengukur variabel *enjoyment* dan *self-efficacy*. Angket *enjoyment* digunakan untuk menilai sejauh mana siswa merasakan kesenangan selama mengikuti pembelajaran PJOK, sedangkan angket *self-efficacy* digunakan untuk menilai tingkat kepercayaan diri (*Self-efficacy*) siswa dalam melaksanakan aktivitas jasmani. Kedua angket disusun dalam bentuk skala Likert 4 poin. Uji validitas dilakukan melalui expert judgment oleh tiga ahli pendidikan jasmani, dan menghasilkan indikator yang valid secara isi. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan melalui uji coba terhadap 30 siswa dengan hasil koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,86 untuk angket enjoyment dan 0,89 untuk angket self-efficacy, yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian perlakuan (*treatment*) yang berlangsung selama kurang lebih empat minggu. Kelompok eksperimen mendapatkan

pembelajaran menggunakan model TGT, yang melibatkan pembentukan tim, aktivitas permainan edukatif berbasis materi PJOK, serta pelaksanaan turnamen kelompok. Sementara itu, kelompok kontrol menjalani pembelajaran PJOK sesuai metode konvensional yang biasa digunakan oleh guru. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan angket *enjoyment* dan *self-efficacy* sebagai bentuk post-test. Data hasil post-test dianalisis menggunakan uji-t dua sampel independen (*independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Statistic	df	Sig. (p-value)
Enjoyment	Kontrol	0,974	20	0,845
Enjoyment	Eksperimen	0,962	20	0,592
Self-efficacy	Kontrol	0,977	20	0,883
Self-efficacy	Eksperimen	0,955	20	0,458

Untuk memastikan kelayakan data untuk analisis statistik parametrik, uji asumsi awal dilakukan. Setiap variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal, menurut uji normalitas metode Shapiro-Wilk. Semua kelompok memiliki nilai signifikansi (p-value) yang lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi untuk variabel kepuasan adalah 0,845 untuk kelompok kontrol dan 0,592 untuk kelompok eksperimen. Sebaliknya, nilai signifikansi untuk variabel kemandirian adalah 0,883 untuk kelompok kontrol dan 0,458 untuk kelompok eksperimen. Oleh karena itu, asumsi normalitas memenuhi semua data, yang merupakan syarat utama untuk menggunakan uji statistik parametrik seperti uji-t dua sampel independen.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F	Sig. (p-value)
Enjoyment	0,537	0,468
Self-efficacy	2,423	0,128

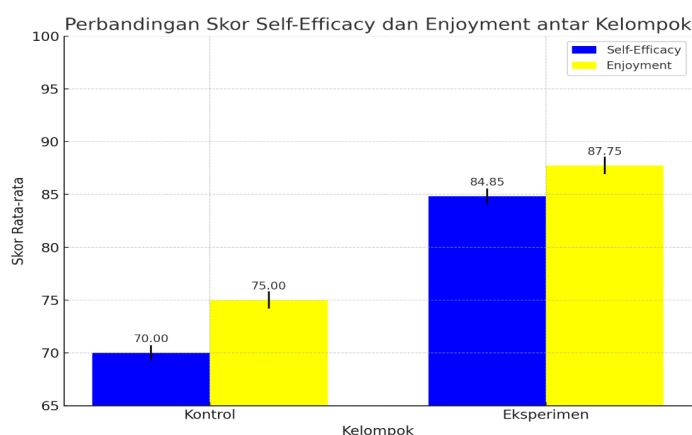
Untuk memastikan bahwa varians kedua kelompok adalah setara, uji homogenitas varians menggunakan Tes Levene dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kepuasan memiliki nilai signifikansi 0,468 dan variabel self-efficacy memiliki

nilai signifikansi 0,128. Nilai-nilai ini lebih tinggi dari ambang batas 0,05, yang menunjukkan bahwa tidak ada variasi dalam data. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, relatif setara, dan bahwa asumsi yang diperlukan untuk melakukan uji perbedaan antar kelompok telah dipenuhi.

Tabel 3. Hasil Uji Perbedaan

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
Enjoyment	-20.513	38	0.0	-14.85	0.724	-16.316	-13.384
Self-efficacy	-15.603	38	0.0	-12.75	0.817	-14.404	-11.096

Uji-t dua sampel independen, atau uji-t dua sampel independen, digunakan dalam analisis utama untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran TGT dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua variabel utama memiliki perbedaan yang signifikan. Untuk variabel enjoyment, diperoleh nilai t sebesar -20,513 dengan derajat kebebasan (df) 38 dan nilai signifikansi $p = 0,000$. Nilai mean difference sebesar -14,85 dengan selang kepercayaan 95% antara -16,316 hingga -13,384 menunjukkan bahwa skor enjoyment kelompok eksperimen secara substansial lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal serupa juga terjadi pada variabel self-efficacy, dengan nilai $t = -15,603$, $df = 38$, dan $p = 0,000$. Mean difference sebesar -12,75 dan interval kepercayaan antara -14,404 hingga -11,096 memperkuat kesimpulan bahwa terdapat peningkatan self-efficacy yang signifikan pada kelompok yang mendapatkan intervensi model TGT.



Gambar 1. Perbandingan Skor

Gambaran visual dari hasil perbandingan rata-rata skor kedua variabel disajikan dalam Gambar 1. Visualisasi ini secara jelas memperlihatkan bahwa kelompok eksperimen memiliki skor yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, baik dalam aspek enjoyment maupun self-efficacy. Gambar ini mempertegas hasil statistik sebelumnya dan menunjukkan secara konkret dampak positif model TGT dalam meningkatkan pengalaman afektif siswa dalam pembelajaran PJOK. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan kooperatif berbasis permainan dan turnamen seperti TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan memberdayakan siswa secara psikologis.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams-Games-Tournament (TGT) meningkatkan kualitas afektif siswa, terutama kepuasan dan kemandirian dalam PJOK (Stephanie & Freund, 2020). Temuan ini memperkuat argumentasi yang telah dikemukakan dalam latar belakang, bahwa pembelajaran PJOK tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan motorik, tetapi juga perlu menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangun kepercayaan diri siswa (Yulianto et al., 2025).

Peningkatan enjoyment pada siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis TGT mencerminkan efektivitas model ini dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif (Juaini, 2020). Melalui kombinasi kerja tim, permainan edukatif, dan kompetisi turnamen, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan merasakan proses belajar yang tidak monoton (Juliati, 2022). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa suasana kompetitif yang sehat dan atmosfer kolaboratif mampu membangkitkan antusiasme siswa dan meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam pembelajaran (Fahira et al., 2023). Dalam konteks PJOK, enjoyment menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi partisipasi jangka panjang siswa terhadap aktivitas fisik dan olahraga, sehingga model seperti TGT memiliki relevansi tinggi dalam meningkatkan motivasi siswa untuk tetap aktif dan terlibat (Tendinha et al., 2021).

Selain enjoyment, model TGT juga terbukti berperan dalam meningkatkan self-efficacy siswa. Dalam proses pembelajaran yang berbasis tim dan permainan, siswa diberikan ruang untuk mencoba, berlatih, dan saling mendukung, sehingga tercipta suasana yang aman secara psikologis (Patil et al., 2023). Situasi ini memungkinkan siswa untuk membangun keyakinan terhadap kemampuannya sendiri melalui pengalaman

keberhasilan yang berulang dan umpan balik positif dari teman sebaya maupun guru (Istikakimi & Kurniawati, 2024). Peningkatan self-efficacy ini penting karena berkontribusi langsung terhadap keberanian siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran, kemampuan untuk menetapkan tujuan yang lebih tinggi, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menuntut secara fisik maupun mental (Zamhariroh & Muhid, 2025).

Temuan ini juga memberikan dukungan terhadap teori pembelajaran sosial-kognitif yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, model peran sosial, dan reinforcement dalam membentuk keyakinan diri individu (Fazli & Nirwana, 2025). Dalam hal ini, pendekatan TGT menyediakan ketiga komponen tersebut secara terpadu dalam proses pembelajarannya (Pada & Amir, 2022). Siswa tidak hanya belajar dari instruksi guru, tetapi juga dari pengamatan dan interaksi dengan anggota tim, serta dari dinamika kompetisi yang membangun (Bustamante, 2021).

Secara kontekstual, hasil ini menyoroti pentingnya perubahan paradigma dalam pembelajaran PJOK di Indonesia, yang selama ini masih cenderung bersifat instruksional dan kurang memperhatikan aspek afektif siswa (Fadlun, 2022). Penerapan TGT menawarkan pendekatan yang lebih humanistik dan demokratis, dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Hadzami & Maknun, 2022). Ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut pembelajaran tidak hanya menghasilkan siswa yang terampil, tetapi juga yang mampu bekerja sama, percaya diri, dan memiliki pengalaman belajar yang positif (Purwati, 2022; Ramadhan & Hindun, 2023).

Lebih jauh lagi, keberhasilan model TGT dalam meningkatkan enjoyment dan self-efficacy secara simultan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan tidak harus mengorbankan kualitas pembelajaran, tetapi justru dapat menjadi fondasi bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih menyeluruh (Messy et al., 2023). Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik dan pengambil kebijakan untuk mempertimbangkan integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis permainan seperti TGT dalam kurikulum PJOK, guna membentuk generasi yang sehat secara fisik dan kuat secara psikologis.

KESIMPULAN

Model pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT) menunjukkan bahwa siswa lebih senang dan lebih percaya diri saat belajar olahraga. Siswa menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam aktivitas olahraga karena metode ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kolaboratif, dan memotivasi. Hasilnya menunjukkan bahwa elemen pembelajaran penting seperti kepuasan dan keyakinan diri dapat ditingkatkan melalui strategi yang menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi yang sehat. Oleh karena itu, TGT dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan bagi guru PJOK untuk membangun proses belajar yang tidak hanya berfokus pada keterampilan fisik tetapi juga pada pengalaman belajar yang signifikan yang memberdayakan siswa secara psikologis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, I., Pramanta, D., Kurniawan, D., Mumtazza, H. S., Revino, G., Raubun, Y., & Hambali, B. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Olahraga dan Kegiatan Fisik. *Integrated Sport Journal*, 30(05), 9–17. <https://doi.org/10.58707/isj.v1i2.550>
- Amaliyah, A. L. (2025). Interaksi Intelegensi dan Psikologi Pembelajaran untuk Pengembangan Siswa. *Global Journal of Islamic Education*, 1(January), 41–53. <https://doi.org/10.58518/gajie.v1i1.3243>
- Asri, Mustamin, Nooviar, M. S., Deviv, S., Munir, N. S., Arifuddin, M. S., Akhmad, N. F., & Dewi, A. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kontruksivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 8(2), 1–4. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.22127> PENERAPAN
- Bustamante, S. M. M. (2021). Cooperative learning and its implications in the 21st century educational process. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 62–76. <https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1663>
- Fadlun. (2022). Manajemen Strategik Pembelajaran di MI Ma'arif NU 1 Tunjungmuli. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(2), 243–250. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v9i2.1001>
- Fahira, N., Buwono, S., Karolina, V., Wiyono, H., & Atmaja, T. S. (2023). Influence of the TGT Cooperative Learning Model on Students ' Social Science Academic Performance. *Edumaspul Journal Pendidikan*, 7(2), 3599–3605.
- Fatah, M., & Utami, R. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90–99.
- Fazli, M., & Nirwana, H. (2025). Membangun Disiplin Siswa Melalui Keteladanan dan Pembelajaran Sosial : Pendekatan Teori Sosial Kognitif di Sekolah. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Volume*, 02(June), 175–180. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15642552>
- Hadzami, S., & Maknun, L. (2022). Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 01(02), 111–132. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.279>
- Harahap, G. M., Kurniati, U., Harahap, A., Yunus, F., & Suyono. (2025). Analisis

- Komprehensif Pendekatan Pedagogis dalam Pendidikan Gerak dan Olahraga Ganda. *Alacrity: Journal of Education*, 5(1), 23–37.
- Istikakimi, & Kurniawati, V. (2024). Upaya meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara di Depan Umum dengan Media Modul dan Tugas Tantangan. *JSPES*, 2(1), 1–15.
- Juaini, M. (2020). Mandalika Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Mandalika. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 2, 43–55. <https://doi.org/10.29303/mandalika.v2i1.1893>
- Juliati. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Sosial Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Serambi Tarbawi*, 10(1), 83–98.
- Messy, Putri, F., & Ilmi, D. (2023). Implementasi Strategi Pembelajaran Holistik. *Jurnal El-Rusyd*, 8(1), 63–70.
- Mulyana, A., Lestari, D., Pratiwi, D., Rohmah, N. M., Tri, N., Agustina, N. N. A., & Hefty, S. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani ., *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Nahand, M. S., Najafabadi, M. G., Naghdi, N., Sheikh, M., & Shaw, B. S. (2020). Effect of combined aquatic and cognitive training on quality of life , fall self-efficacy , and motor performance in aged with varying cognitive status : a proof-of-concept study. *Journal of Exercise Rehabilitation*, 16(2), 148–153. <https://doi.org/10.12965/jer.2040076.038>
- Nopiyanti, H. R., Witjoro, A., & Primilestari, L. (2024). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Sikap Kompetitif Siswa di SMK Negeri 2 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(7), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.3>
- Nur'aini, Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 63–72.
- Pada, A., & Amir, F. (2022). Elevating Social Sciences Learning Outcomes : TGT Type Cooperative Learning Model. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 620–626. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.54046> Elevating
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. (2023). Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners ' Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36, 303–307. <https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044> Implementation
- Purwati, S. W. (2022). Metode Pembelajaran Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21 Siswa SMPN 1 Kedungpring Lamongan. *Journal of Social Science and Education*, 3(2), 155–172.
- Rahman, Z. A., Kamal, A. A., Nor, M. A. M., & Latif, R. A. (2020). The effectiveness of teaching games for understanding to promote enjoyment in teaching games of physical education lesson. *Jurnal Sains Sukan Dan Pendidikan Jasmani Vol*, 9(1), 23–32.
- Ramadhan, E. H., & Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya Dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98> Penerapan
- Restalia, W., Atiyah, & Kamal, R. (2025). Revitalisasi Strategi Pembelajaran Kooperatif: Optimalisasi Kolaborasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(2), 91–98.

- Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Jurnal Satya Widya*, 1, 104–119.
- Shi, P., & Feng, X. (2022). Motor skills and cognitive benefits in children and adolescents : Relationship , mechanism and perspectives. *Frontiers in Psychology*, November, 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1017825>
- Stephanie, E., & Freund, P. A. (2020). Effects of cooperative games on enjoyment in physical education — How to increase positive experiences in students ? *PLoS ONE*, 1–14. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/CH6XV.Funding>
- Tendinha, R., Alves, M. D., Freitas, T., Appleton, G., Gonçalves, L., Ihle, A., Gouveia, É. R., & Marques, A. (2021). Impact of Sports Education Model in Physical Education on Students ' Motivation : A Systematic Review. *Children*, 8(588), 1–9. <https://doi.org/10.3390/children8070588>
- Teraoka, E., Ferreira, H. J., & Kirk, D. (2021). Affective Learning in Physical Education : A Systematic Review. *Journal of Teaching in Physical Education*, 40, 460–473. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2019-0164>
- Thoyibah, F. A., Wulandzari, A., Elvira, C., Hajizah, & Jasiah. (2025). Penggunaan Video Interaktif dalam Meningkatkan Psikomotorik Siswa Pada Materi Wudhu Di SD Islam NU. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 9(1), 320–336.
- Yulianto, A. G., Triansyah, A., & Azizah, A. N. (2025). Strategi Optimalisasi Aktivitas Fisik dalam Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Physical Activity Optimization Strategy in Physical Education to Increase Student Self-Confidence. *Journal Olympic*, 5, 32–40.
- Zamhariroh, N. M., & Muhid, A. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Integrasi Self-Efficacy Bandura dan Tawakal Ibnu Qayyim. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 175–193.