

Penerapan model *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek

Implementing the Teams Game Tournament model to improve learning outcomes in sprint running

Aprilliani Kartika Putri^{*1}, Rasyono², Weni Agustina³

¹Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

²Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, FKIP, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia.

³SMP Negeri 50 Palembang, Palembang, Indonesia

^{*}Corresponding Author

Abstrak

Latar Belakang Masalah: Peserta didik sering kali kurang tertarik dalam pembelajaran lari jarak pendek, sehingga hasil belajar dan tingkat partisipasi mereka masih rendah. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik. **Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi atletik lari jarak pendek melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). **Metode:** Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 50 Palembang dengan subjek peserta didik kelas VIII pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. **Hasil:** Penerapan model TGT terbukti meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik pada materi lari jarak pendek. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan sebagian besar peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). **Kesimpulan:** Model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif, sehingga efektif dalam meningkatkan hasil belajar atletik. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran pendidikan jasmani dan mendorong guru untuk menerapkan pendekatan kooperatif berbasis permainan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif; *Teams Games Tournament*; Hasil Belajar; Atletik; Lari Jarak Pendek.

Abstract

Research Problems: Students often show low interest in sprint running lessons, resulting in poor learning outcomes and limited participation. The implementation of the cooperative learning model *Teams Games Tournament* (TGT) is expected to create a more interactive, competitive, and enjoyable learning atmosphere that enhances students' understanding and performance. **Research Objective:** This study aims to improve students' learning outcomes in sprint running athletics through the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model. **Method:** The research was conducted at SMP Negeri 50 Palembang with eighth-grade students during the even semester of the 2024/2025 academic year. The method used was Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation. **Results:** The application of the TGT model effectively increased students' active participation and learning outcomes in sprint running lessons. The class average score improved from Cycle I to Cycle II, with most students achieving scores above the Minimum Mastery Criteria. **Conclusion:** The TGT learning model successfully created a fun, competitive, and cooperative learning environment, proving effective in enhancing athletic learning outcomes. This study

contributes to innovation in physical education learning and encourages teachers to adopt game-based cooperative approaches in their teaching practices.

Keywords: Cooperative Learning; Teams Games Tournament; Learning Outcomes; Athletics; Sprint.

Dikirim: 15 Juni 2025; Direvisi: 9 Juli 2025; Diterima: 15 Juli 2025

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v5i1.166>

Corresponding author: Aprilliani Kartika Putri, Jl. Ogan, RT.37/RW.12, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139, Indonesia
Email: aprillianikartikaputri09@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam membentuk kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta karakter peserta didik melalui aktivitas fisik yang edukatif. Selain melatih kemampuan fisik, PJOK juga menanamkan nilai-nilai sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab (Mustafa, 2021). Salah satu materi penting dalam PJOK adalah atletik lari jarak pendek yang menuntut penguasaan teknik dasar seperti start, akselerasi, dan finish. Aktivitas ini berkontribusi pada peningkatan kecepatan, koordinasi, serta kekuatan otot tungkai, sekaligus menumbuhkan motivasi berprestasi (Afrizal et al., 2023; Rachmat et al., 2025).

Namun, pelaksanaan pembelajaran atletik di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teknik gerakan, terutama start jongkok, karena pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi yang bersifat satu arah (Arifin et al., 2025; Saitya, 2022). Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik, menurunnya motivasi belajar, dan hasil belajar yang belum optimal (Ramadan, 2017). Febriana et al. (2025) menyatakan bahwa metode yang tidak melibatkan aktivitas langsung cenderung mengurangi minat dan partisipasi, sedangkan pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik.

Sebagai alternatif, pendekatan partisipatif melalui model pembelajaran kooperatif dinilai efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik. Dzaky & Efendi (2024) serta Aditia & Hartadi (2025)

menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kerja sama kelompok mampu memperkuat pemahaman teknik dasar sekaligus meningkatkan antusiasme belajar. Salah satu model yang menonjol adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yang dikembangkan oleh Slavin. Model ini mengombinasikan kerja sama tim heterogen, permainan edukatif, dan turnamen kompetitif yang mendorong peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan (Shah et al., 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang (Maftuhin, 2021; Listiani et al., 2025; Fantiro et al., 2021). Selain itu, model ini menciptakan suasana belajar kolaboratif yang relevan dengan karakteristik pembelajaran PJOK, karena melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung (Lail et al., 2025; Ginanjar et al., 2017). Melalui permainan dan kompetisi yang terstruktur, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif, saling membantu, dan berkompetisi secara sehat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi atletik lari jarak pendek di SMP Negeri 50 Palembang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru PJOK dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kolaboratif, dan efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi atletik lari jarak pendek melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini mengacu pada model siklus spiral PTK yang mencakup empat tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang dilakukan secara berulang untuk mencapai perbaikan pembelajaran

yang optimal. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 di kelas VIII.5 SMP Negeri 50 Palembang.

Partisipan

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII.5 SMP Negeri 50 Palembang yang berjumlah 29 orang, dengan teknik total sampling. Penelitian dirancang dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama berfokus pada penyampaian materi dan pembentukan kelompok TGT secara heterogen. Pertemuan kedua digunakan untuk pelaksanaan latihan dan kegiatan turnamen dalam kelompok, sedangkan pertemuan ketiga dilakukan untuk evaluasi dan pelaksanaan tes praktik guna mengukur hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar praktik, dan dokumentasi kegiatan. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan peserta didik dalam aspek partisipasi, kerja sama, dan keaktifan fisik. Tes hasil belajar berbentuk unjuk kerja lari jarak pendek sesuai indikator keterampilan dalam kurikulum PJOK, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam proses pembelajaran melalui foto, catatan lapangan, dan nilai hasil belajar peserta didik.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk menilai pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik lari jarak pendek setelah penerapan model TGT, mencakup aspek kognitif dan psikomotor berdasarkan indikator kompetensi kurikulum PJOK. Lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas, motivasi, kerja sama, dan sikap sportif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa daftar hadir, foto kegiatan, serta catatan refleksi guru. Ketiga instrumen ini digunakan secara terpadu untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang efektivitas penerapan model TGT terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik.

Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, tes praktik, dan dokumentasi kegiatan. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Data kualitatif dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2020). Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 , sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang edukatif, kolaboratif, dan berbasis permainan (Lail et al., 2025).

HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar praktik lari jarak pendek, observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, serta dokumentasi pendukung. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan. Analisis dilakukan berdasarkan nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, dan tingkat keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk menilai perkembangan keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik lari jarak pendek dengan acuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Berdasarkan hasil tes praktik, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, yang menunjukkan adanya perkembangan positif setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Tabel 1. Rata-Rata Nilai dan Presentasi Ketuntasan Hasil Belajar

Siklus	Rata-Rata Nilai	Jumlah Peserta didik Tuntas	Presentasi Ketuntasan
I	71,38	18 peserta didik	62,07 %
II	80,10	26 peserta didik	89,66 %

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 71,38 dengan tingkat ketuntasan sebesar 62,07%. Hanya 18 dari 29 peserta didik yang berhasil mencapai nilai di atas KKM. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dan penyempurnaan penerapan model TGT pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,10, dan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 peserta didik atau 89,66%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II berhasil memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan fokus pada keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam permainan, serta kedisiplinan mengikuti instruksi. Pada siklus I, sebagian besar peserta didik masih pasif dalam kegiatan kelompok dan belum sepenuhnya memahami alur turnamen dalam model TGT. Skor rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus I berada dalam kategori “Cukup”. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik, baik dalam diskusi, pertandingan, maupun evaluasi, dengan skor observasi meningkat ke kategori “Baik”.

Tabel 2. Skor Rata-Rata Observasi Aktivitas Peserta Didik

Siklus	Skor Rata-Rata Observasi (Skala 1-4)	Kategori Aktivitas
I	2,6	Cukup
II	3,4	Baik

Peningkatan skor observasi ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik pada materi atletik lari jarak pendek. Model ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif, interaktif, dan menyenangkan melalui perpaduan unsur permainan dan kerja sama kelompok. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, serta menunjukkan peningkatan dalam hal motivasi dan kerja sama. Mereka terlibat secara aktif dalam diskusi, mengikuti instruksi dengan baik, dan

berpartisipasi penuh dalam turnamen yang diadakan pada setiap akhir sesi. Perubahan perilaku ini menunjukkan adanya peningkatan sikap positif terhadap pembelajaran PJOK, yang sebelumnya cenderung pasif dan monoton.

Model TGT dinilai efektif karena memadukan kompetisi sehat dengan kolaborasi tim yang mampu menumbuhkan semangat belajar (Susanto, 2018). Hasil penelitian serupa oleh Kurniyanto et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keterampilan atletik dan kolaborasi antar peserta didik. Selain itu, Putra et al. (2023) menegaskan bahwa model ini memperkuat keterampilan komunikasi dan tanggung jawab sosial karena peserta didik belajar untuk saling mendukung dan bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani & Magfur (2024) yang menyatakan bahwa kombinasi kerja kelompok, permainan edukatif, dan sistem penghargaan dalam TGT menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, serta mendukung pembentukan karakter sportif dan partisipatif dalam pembelajaran PJOK.

Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan peserta didik. Pada siklus pertama, partisipasi siswa tergolong cukup, namun meningkat menjadi kategori baik pada siklus kedua berkat perbaikan strategi seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, distribusi peran dalam kelompok, dan penguatan motivasi melalui turnamen. Hal ini sejalan dengan temuan Nurfajrin (2014) yang menyebutkan bahwa model TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa karena memberikan ruang bagi setiap individu untuk berkontribusi dalam dinamika kelompok. Dokumentasi dan catatan refleksi guru memperkuat hasil tersebut, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap tahap pembelajaran. Sejalan dengan Lail et al. (2025), kegiatan berbasis permainan kompetitif seperti TGT terbukti efektif menciptakan lingkungan belajar yang dinamis serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Secara keseluruhan, penerapan model TGT dalam pembelajaran lari jarak pendek memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara

kolaboratif, memperdalam penguasaan teknik, serta mengembangkan keterampilan motorik dan sosial melalui aktivitas praktik yang bermakna (Susanto, 2018). Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membentuk karakter positif seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab, menjadikannya strategi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam konteks pendidikan jasmani modern.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran atletik lari jarak pendek. Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif melalui mekanisme turnamen yang mendorong partisipasi aktif setiap peserta didik. Selain memperkuat aspek kognitif, penerapan TGT juga berkontribusi pada pengembangan aspek afektif dan psikomotor dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, model TGT dapat menjadi strategi yang relevan dan inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

KONTRIBUSI PENULIS

Aprilliani Kartika Putri: Conceptualization, Methodology, Writing – Original Draft. **Rasyono:** Writing – Review & Editing Formal Analysis. **Weni Agustina:** Writing, Review & Editing, Investigation, Formal Analysis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, D., & Hartadi, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Lari Jarak Pendek Smpn 2 Semarang. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 6(1), 39–47. <https://doi.org/10.53869/jpas.v6i1.245>
- Afrizal, A., Boihaqi, B., & Br. Panggabean, M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Jarak Menengah 800 Meter Melalui Penguatan Umpan Balik dan Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kutacane. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 155–160. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i2.1170>
- Arifin, S., Rahman, T., & Aziz, A. (2025). Survey on the effectiveness of learning the crouching start technique on short distance running

- learning. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(1), 8–19. <https://doi.org/10.55379/sjs.v1i1.87>
- Dzaky, M. H., & Efendi, Y. (2024). Upaya Meningkatkan Efektivitas Hasil Pembelajaran Lari Gawang melalui Permainan Lari Kijang pada Siswa Kelas VII SMP Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Pendidikan FIP UMJ*, 1991–1994.
- Fantiro, F. A., Wahyu, I., Utami, P., Muzakki, A., & Widyatama, E. A. (2021). Modifikasi Model Pembelajaran TGT Dengan Permainan Modifikasi Ball Throwing Jump Games Pada Materi Gerak Lokomotor Kelas 3 SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 208–216. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Febriana, R. S., Florensa, Y. C., Putra, R. A., Dewantara, G., Bhakti, M. S., Tarmidhi, M. H., Yuliawan, D., & Rahmawati, R. D. (2025). Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pare Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK: Students' Learning Interest in Physical Education at Grade X of SMA Negeri 1 Pare. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(01 SE-Articles), 1–10. <https://jurnal.nusantarasperta.com/index.php/ns/article/view/131>
- Ginanjar, J., Muhtar, T., & Dinangsit, D. (2017). Meningkatkan Gerak Dasar Lari Jarak Pendek Melalui Permainan Simpan Kelereng Menggunakan Model Kooperatif Tipe Tgt. *SPORTIVE*, 2(1), 131–140.
- Kurniyanto, R. I., Ketut, I., Astra, B., Luh, N., & Spyawati, P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Atletik (Lari Jarak Pendek) Pada Peserta Didik Kelas X-11 di SMA Negeri 9 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 15, 10–18.
- Lail, T. H., Afiani, K. D. A., & Wahyuni, H. I. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Snake and Ladders Carpet dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 566–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1273>
- Listiani, T., Yonanda, D. A., & Anshori, Y. Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 74–85. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.70>
- Maftuhin, M. (2021). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode dalam Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Educatio*, 16(1), 24–36. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i1.2831>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Mustafa, P. S. (2021). Problematika Rancangan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013. *Edumapsul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 184–195. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/947>

- Nurfajrin, Y. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo). In *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/9967>
- Putra, B. F. H., Permadi, A. A., & Sonjaya, A. R. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Pjok Di Sman18 Garut. *Holistic Journal of Sport Education*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/10.52434/hjse.v3i1.3306>
- Rachmat, H., Rafia, F., & Rasyidah, J. (2025). Motivasi Berolahraga Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Porkes*, 8(1), 116–129. <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i1.27571>
- Ramadan, G. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i1.27>
- Saitya, I. (2022). Pentingnya Perencanaan Pembelajaran Pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. In *Jurnal pendidikan olahraga* (Vol. 1, Issue 1). <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pior>
- Shah, Z., Shah, J., & Ayaz, K. (2021). A Theoretical Understanding of Cooperative Learning Techniques in Education. *Global Educational Studies Review*, VI(I), 261–274. [https://doi.org/10.31703/gesr.2021\(vi-i\).27](https://doi.org/10.31703/gesr.2021(vi-i).27)
- Siddik, F., Siahaan, A., Harefa, M. S., Utari, S., Ruth, D., Saragih, C., Alfridayanti, F., & Mare, S. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Dalam Pembelajaran Penjasorkes/Pjok Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Motorik Siswa Sd. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(5), 2246–6110.
- Suryani, L., & Magfur, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.55210/tematik.v2i1.1640>
- Susanto, A. (2018). Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 12(4), 140–151. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3\(2\).9133](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3(2).9133)
- Wulan, S. W., Prabowo, A. Raibowo, S.. (2022). Potensi Perkembangan Pariwisata Olahraga (Sport Tourism) Di Kecamatan Enggano, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu. *SPORT GYMNASTIC; Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(2), 288–300. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i2.21548>