



---

***Implementation of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model  
Based on Traditional Games to Improve the Locomotor Movement Skills  
of 4th Grade Students at SDN Datengan 2***

**Bagus Satya Prabawa**

*peserta.16656@ppg.belajar.id,*

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

**M. Anis Zawawi**

*zawawi@unpkediri.ac.id,*

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

**Agus Cahyo Utomo**

*aguscahyo1991@gmail.com.*

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 4 di SDN Datengan 2. Gerak lokomotor merupakan keterampilan motorik dasar yang melibatkan perpindahan tubuh, seperti berlari, melompat, dan meloncat. Permainan tradisional digunakan sebagai media pembelajaran karena dekat dengan budaya siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN Datengan 2. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan gerak lokomotor siswa dari pra-siklus hingga siklus kedua. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, kerja sama yang baik, dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa model TGT berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa.

**Kata Kunci:** Team Game Tournament (TGT), permainan tradisional, gerak lokomotor, SD

**Abstract** This study aims to analyze the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model based on traditional games to improve the locomotor movement skills of 4th-grade students at SDN Datengan 2. Locomotor movement is a fundamental motor skill involving body displacement, such as running, jumping, and hopping. Traditional games are used as a learning medium because they are culturally familiar to students and can enhance their motivation and engagement in the learning process. This research employs a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 4th-grade students at SDN Datengan 2. Data collection techniques included observation, tests, and documentation, which were then analyzed descriptively. The results show a significant improvement in students' locomotor movement skills from the pre-cycle to the second cycle. Additionally, students demonstrated high enthusiasm, good teamwork, and active participation during the learning process. The study concludes that the TGT model based on traditional games is effective in enhancing students' locomotor movement skills.

**Keywords:** Team Game Tournament (TGT), traditional games, locomotor movement, SD

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran olahraga memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia Sekolah Dasar (SD). Pada tahap ini, anak-anak mengalami pertumbuhan fisik yang pesat, sehingga aktivitas olahraga membantu meningkatkan kebugaran tubuh, koordinasi

motorik, serta daya tahan fisik mereka. Selain itu, olahraga juga berkontribusi dalam perkembangan mental dan emosional anak, seperti meningkatkan kepercayaan diri, kedisiplinan, serta kemampuan mengelola emosi dengan baik (Prasetyo, 2015).

Di era digital saat ini, banyak anak lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget daripada beraktivitas fisik, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas dan kurangnya daya tahan tubuh. Oleh karena itu, pembelajaran olahraga di sekolah harus dirancang dengan menarik dan menyenangkan agar anak-anak termotivasi untuk bergerak aktif. Dengan menanamkan kebiasaan olahraga sejak dini, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang lebih sehat, aktif, dan memiliki pola hidup yang lebih baik di masa depan (Khairi, 2018).

Pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan motorik dasar siswa, salah satunya adalah kemampuan gerak lokomotor. Gerak lokomotor mencakup berbagai aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, dan berjingkat, yang menjadi dasar bagi berbagai aktivitas fisik dan olahraga. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa kelas 4 SDN Datengan 2 masih mengalami kesulitan dalam menguasai gerak lokomotor secara optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang menarik serta minimnya keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.

Gerak lokomotor merupakan salah satu jenis keterampilan dasar dalam aktivitas fisik yang sangat penting untuk perkembangan motorik anak, terutama pada usia Sekolah Dasar (SD). Gerak lokomotor meliputi berbagai bentuk pergerakan tubuh yang memungkinkan seseorang berpindah tempat, seperti berjalan, berlari, melompat, dan berjingkat. Kemampuan ini menjadi dasar dalam berbagai aktivitas olahraga dan permainan, serta mendukung perkembangan fisik yang optimal pada anak-anak (Dwi, 2015)

Menurut Fajarwati, A., & Arini, I. (2023) Pembelajaran gerak lokomotor di sekolah tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, tetapi juga membantu dalam perkembangan keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Dengan menguasai gerak lokomotor, anak-anak dapat lebih percaya diri dalam melakukan berbagai aktivitas fisik, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, aktivitas yang melibatkan gerak lokomotor juga dapat meningkatkan daya tahan tubuh dan mencegah risiko obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik.

Di era modern yang cenderung minim aktivitas fisik akibat kemajuan teknologi, penting bagi sekolah dan orang tua untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak agar lebih aktif bergerak. Pembelajaran gerak lokomotor yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat anak dalam berolahraga serta menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini. Dengan demikian, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang lebih sehat, aktif, dan memiliki keterampilan motorik yang baik untuk mendukung aktivitas mereka di masa depan (Unan, 2015).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa adalah penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam model TGT, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Permainan tradisional juga memiliki nilai budaya yang dapat melestarikan warisan lokal sekaligus meningkatkan keterampilan motorik siswa secara alami. (Khoiriah, 2016)

Namun, penerapan model pembelajaran TGT berbasis permainan tradisional masih jarang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Datengan 2. Banyak guru cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran gerak lokomotor, yang berdampak pada rendahnya keterampilan mereka dalam melakukan gerakan dasar tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian dan penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Dengan mengadopsi model pembelajaran TGT berbasis permainan tradisional, diharapkan siswa kelas 4 SDN Datengan 2 dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengembangkan kemampuan gerak lokomotor mereka. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial, sportivitas, dan semangat kerja sama dalam proses pembelajaran (Fauziyah, 2020).

Oleh karena itu, penelitian mengenai efektivitas penerapan model ini sangat diperlukan guna memastikan bahwa metode tersebut dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan motorik dan keterampilan gerak siswa. Dengan mempertimbangkan pentingnya pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, penerapan model Team

Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan motorik yang lebih baik, tetapi juga belajar bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran karna itu peneliti mengambil judul “**Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Locomotor Siswa Kelas 4 Sdn Datengan 2**” sesuai dengan permasalahan di SDN Datengan 2.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 4 SDN Datengan 2 yang mengikuti pembelajaran pada materi gerak lomotor dengan model pembelajaran *Team Game Touenament* (TGT) dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. subjek penelitian dipilih dengan berdasarkan beberapa kriteria yang tampak pada siswa yaitu berkaitan dengan: tingkat kemampuan awal dan masalah spesifik yang ingin diatasi dalam penelitian ini yaitu masih rendahnya atau belum optimalnya kemampuan gerak lokomotor pada siswa. Data yang dikumpulkan di dapatkan melalui jurnal-jurnal ilmiah terkait penerapan model pembelajaran *Team Game Touenament* (TGT) berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa. . Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, eksperimen, serta evaluasi keterampilan siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart. Model ini melibatkan empat tahap utama yang dijalankan dalam satu siklus, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*).

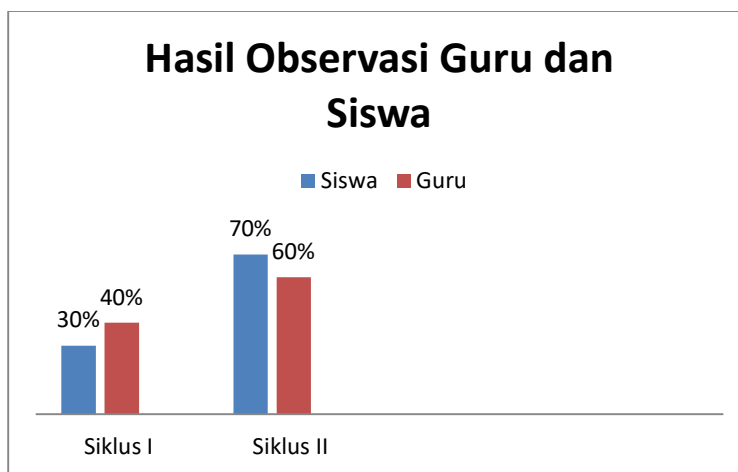
## **HASIL**

Hasil penelitian ini disusun berdasarkan data yang diperoleh selama proses penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 4 SDN Datengan 2. Data dikumpulkan melalui observasi guru dan siswa, angket respon siswa, serta tes kemampuan gerak lokomotor sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Hasil

penelitian dijabarkan dalam bentuk diagram menggunakan metode kuantitatif statistik deskriptif dan juga kualitatif sesuai dengan analisis data.

#### 1. Hasil Observasi

Berikut adalah hasil penelitian observasi guru dan siswa dalam bentuk diagram batang untuk memvisualisasikan tingkat keterlibatan dan efektivitas penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 4 SDN Datengan 2. Hasil observasi guru menunjukkan peningkatan dalam penerapan model TGT, terutama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dari 40% ke 60%. Hasil observasi siswa menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi, antusiasme, pemahaman, dan keterampilan gerak lokomotor dari 30% ke 70%. Siklus 2 lebih efektif dibandingkan Siklus 1, menunjukkan bahwa perbaikan strategi memberikan hasil yang lebih baik. Berikut hasil dalam bentuk diagram :



Gambar 1. Hasil Observasi

#### 2. Hasil Tes Gerak Locomotor

Berikut adalah hasil penelitian N-Gain Score berdasarkan pretest dan posttest dari 14 siswa setelah penerapan model Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 4 SDN Datengan 2. Terdapat peningkatan signifikan antara pretest dan posttest, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa. Rata-rata N-Gain Score = 0,60, masuk dalam kategori "Sedang", yang berarti metode ini cukup efektif namun masih bisa

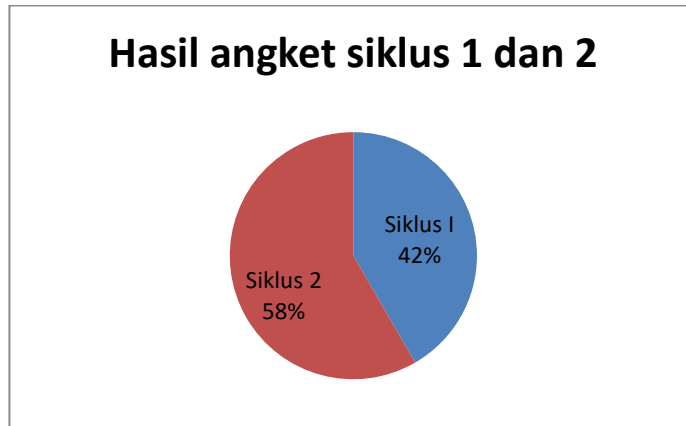
ditingkatkan. Sebanyak 2 siswa mencapai kategori "Tinggi", menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Berikut hasilnya dalam bentuk tabel :

**Tabel 4. 1 Hasil Pretest Posttes**

<b>Nama siswa</b>	<b>Skor Pretest</b>	<b>Skor PostTest</b>	<b>N-Gain Skor</b>	<b>Kategori</b>
Siswa 1	55	80	0,56	Sedang
Siswa 2	60	85	0,63	Sedang
Siswa 3	50	78	0,56	Sedang
Siswa 4	65	88	0,66	Sedang
Siswa 5	45	75	0,55	Sedang
Siswa 6	58	82	0,57	Sedang
Siswa 7	62	90	0,74	Tinggi
Siswa 8	53	79	0,55	Sedang
Siswa 9	48	77	0,56	Sedang
Siswa 10	51	80	0,59	Sedang
Siswa 11	57	83	0,61	Sedang
Siswa 12	63	89	0,70	Tinggi
Siswa 13	59	84	0,61	Sedang
Siswa 14	56	81	0,57	Sedang

### 3. Hasil Angket

Berikut adalah hasil angket respon siswa dalam bentuk persentase (%), yang menggambarkan tanggapan mereka terhadap penerapan model Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 4 SDN Datengan 2. Hasil Angket menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis permainan tradisional lebih menarik dan efektif. Hasil angket menunjukkan dari 42% ke 58%. Berikut adalah hasil angket dalam bentuk diagram :



**Gambar 4.2 Hasil Angket**

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 4 SDN Datengan 2. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan gerak siswa, dengan rata-rata pretest sebesar 55,2 meningkat menjadi 82,6 pada posttest, menghasilkan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,60 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional membantu siswa memahami dan mengembangkan keterampilan gerak dasar seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Selain peningkatan hasil tes, observasi guru menunjukkan adanya perbaikan dalam implementasi model pembelajaran ini. Pada Siklus 1, keterlibatan guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mencapai 40%, dan meningkat menjadi 60% pada Siklus 2. Guru semakin terampil dalam mengelola kelas, memberikan instruksi yang jelas, serta memotivasi siswa agar lebih aktif. Perbaikan pada Siklus 2 meliputi optimalisasi strategi pengajaran, peningkatan interaksi dengan siswa, serta modifikasi permainan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dari sisi siswa, observasi dan angket respon siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan motivasi belajar. Pada Siklus 1, rata-rata partisipasi siswa sebesar 30%, meningkat menjadi 70% pada Siklus 2. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih menyenangkan, membantu mereka memahami konsep gerak lokomotor dengan lebih baik, serta meningkatkan kerja sama dalam tim.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa 92% siswa merasa lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional, sementara 90% siswa merasa lebih aktif bergerak selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan dari siklus 1 yaitu 42% meningkat setelah dilakukan siklus 2 yaitu 58%

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial dalam kelompok. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti adaptasi siswa terhadap aturan permainan dan keterbatasan fasilitas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan model TGT secara

berulang dan memodifikasi permainan tradisional agar lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis permainan tradisional ini. Dengan demikian, model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional terbukti sebagai metode yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa SD, serta dapat dijadikan alternatif dalam pengembangan pembelajaran PJOK yang lebih menyenangkan dan interaktif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 4 di SDN Datengan 2. Terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan gerak lokomotor siswa, seperti berlari, melompat, dan meloncat, dari pra-siklus hingga siklus kedua. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi aktif, serta kerja sama yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan permainan tradisional dalam model TGT tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik dasar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena permainan tradisional lebih akrab dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, disarankan agar pendidik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, mengintegrasikan permainan

tradisional sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik siswa sekaligus melestarikan budaya lokal dalam dunia pendidikan.

## REFERENSI

- Agustin, R., Nurmalina, & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, 3 (1), 71-79.
- Asnelly, (2023) dengan judul penelitian “Penerapan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7 (1).
- Baun, A., & Dkk. (2023). Keaktifan Pola Gerak Anak Dalam Permainan Tradisional Engan Metode Team Games Tournament. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6 (2), 270-280.
- Dwi Septi Anjas Wulan. (2015). Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi.
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 1).
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Gandasari, M. F. (2019). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Sepak Beleg Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.26418/Jilo.V2i1.32628>
- Hasanah, N. (2024). "Action Research in Classroom: A Strategy to Improve Learning Outcomes in Higher Education." *Journal of Educational Innovation and Research*, 3(2), 134-145.
- Hutasuhut, R. A., (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran PJOK dengan Model Team Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri 100103 Sitinjak Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [Ejournal.iaiiig.ac.id](http://ejournal.iaiiig.ac.id)
- Khoiriah, D. S., Yudiana, Y., & Indonesia, U. P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament ( Tgt ) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki, 1(April), 27–37.
- Mubarak, R. (2016). Efektivitas Latihan Gerak Lokomotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas 3 Sd Di Slb Wiyata Dharma 3 Sleman.
- Mudzakir, D.O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2

- Indramayu. Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi, 10 (1), 44-49. doi: <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Muslihin, H. Y. (2018). Bagaimana Mengajarkan Gerak Locomotor Pada Anak Usia Dini? *urnal PAUD Agapedia*, 2 (1), 76-88.
- Nanda, I., & Dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Prasetyo, Y. (2015). Kesadaran Masyarakat Berolahraga Untuk Peningkatan Kesehatan Dan Pembangunan Nasional. *Medikora*, 11(2), 219–228. <https://doi.org/10.21831/medikora.v11i2.2819>
- Rio Alvin Ritonga, (2023) dengan judul penelitian “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpuan Selatan Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
- Saskia, S., Mahendra, A., & Samini, N. (2018). Implementasi Model Cooperative Learning Metode TGT Melalui Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik Lompat Tali Di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 15-22. doi: <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i1.13776>
- Sholichah, Z., Soetjipto, B. E., Rahayu, W. P., & Education, M. (2018). The Implementation of Stad and TGT Learning Models to Improve Students ' Learning Motivation and Learning Outcomes ( A Study on the Eleventh- viii grade Students of SMKN 1 Sooko Mojokerto ), 9(12), 1–7
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME : Journal of Management* , 3 (3), 84-93.
- Triansyah, Andika. (2023). Pengetahuan Peserta Didik Di Kota Pontianak Terhadap Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 43-50. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10845>
- Unan, Hamdy, R., & Hakim, A. F. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Berolahraga Melalui Permainan Tradisional Punek Pukak Pada Siswa Kelas Vii B Smp Negeri 1 Belimbing Hulu. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 2(1), 30–40
- Wulandari, S. (2022). *Manfaat Permainan Tradisional dalam Pengembangan Keterampilan Motorik dan Sosial Anak*. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 15(3), 45-58.
- Zuliyanti, & A, S. A. (2021). *PERMAINAN TRADISIONAL Untuk Meningkatkan KECERDASAN EMOSI*. Semarang: LPPM UNNES.
- Zulfikar, M.L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2 (2), 86-91. doi: <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>