

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada *Mood State* Dalam Pembelajaran PJOK SMP Negeri 2 Ploso

Aisyah Putri Asokawati¹, Bayu Budi Prakoso²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: aisyah.21082@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Peserta didik yang malas dan kurang bersemangat merupakan tanda dari rendahnya *mood state* peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap *mood state* peserta didik di SMP Negeri 2 Ploso. Penelitian ini merupakan penelitian dengan eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain *Matchin-Only Design*, dari populasi kelas VII SMP Negeri 2 Ploso dilakukan pencocokkan (*matching*) untuk mendapatkan sampel ditempatkan pada kelompok kontrol atau kelompok eksperimen. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan variabel terikat pada penelitian ini adalah *mood state* peserta didik. Data hasil kuesioner *mood state* peserta didik diambil dari 2 kali pertemuan kelompok kontrol maupun eksperimen. Analisis data pada kelompok eksperimen menggunakan uji non parametrik jenis Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT dengan hasil nilai Sig $0.002 < 0,05$ dan besar pengaruh pada model pembelajaran TGT sebesar 33.35%.

Kata kunci: *Model Pembelajaran TGT, Mood State, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.*

Abstract

The student who exhibit laziness and lack of enthusiasm are indicative of a low mood state in participating in Physical Education and Health (PJOK) lessons. This study aims to determine whether there is an affect of implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model on the students mood state at SMP Negeri 2 Ploso. This research is quasi-experimental study with a *Matching-Only Design*, where matching was performed on the seventh-grade population at SMP Negeri 2 Ploso to assign student to either the control or experimental group. The independent variable in this study is the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model, and the dependent variable is the students mood state. Data on the students mood state were collected through questionnaires administered during two meeting with both the control and experimental groups. Data analysis for the experimental group using the non parametric Wilcoxon test showed a significant effect of the TGT learning model, with a p-value of $0.002 < 0,05$ indicating that the model had an influence of 33.35%.

Keywords : *TGT Cooperative Learning Model, Mood State, Physical Education, Sport, and Health*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap manusia dan kita menyadari setiap manusia berhak atas pendidikan yang layak. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang SISDIKNAS yang menjelaskan bahwa pendidikan ialah usaha sadar yang terkait secara sistematis untuk mempersiapkan peserta didik secara aktif melalui proses kegiatan seperti bimbingan, pedagogi, dan/atau latihan bagi peranan peserta didik tersebut di masa yang akan tiba untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan. Adanya pendidikan diharapkan akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang cerdas, baik, dan berkualitas (Purwanto, 2021). Belajar merupakan proses, di mana peserta didik yang semula adanya ketidaktahuan

menjadi tahu, dari ketidakmampuan menjadi mampu, sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik akan sesuatu yang baru.

Dalam proses pembelajaran, terdapat standar yang digunakan oleh pendidik saat mereka membuat pengembangan program pembelajaran. Berdasarkan jenisnya pendidikan terbagi menjadi dua yakni pendidikan formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang berada pada naungan lembaga khusus yang memiliki aturan dan juga terikat pada kurikulum tertentu bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik, contoh dari pendidikan formal, yaitu SD, SMP, SMA, dan bahkan jenjang perkuliahan (Imawati & Maulana, 2021). Sedangkan pendidikan informal adalah pendidikan yang didapat dari lingkungan sekitar seseorang itu tinggal. Menurut PERMENDIKBUDRISTEK No. 12 tahun 2024 pasal 1, menyebutkan bahwasanya intrakurikuler yang merupakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar sesuai jadwal dan beban pembelajaran dalam struktur kurikulum yang mencakup pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pelajaran tentang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) memiliki potensi mendukung pertumbuhan motorik, kepribadian, dan kesehatan peserta didik. Perkembangan aspek kesehatan mental dan kognitif serta kebugaran fisik adalah tujuan dari pendidikan jasmani. Model pembelajaran kooperatif diperlukan agar peserta didik bisa mampu terlibat secara interaktif, saling mengenal lebih dekat sesama teman, sehingga hubungan baik terjalin pula untuk meraih tujuan yang sama. Pembelajaran dengan model kooperatif diperlukan pada saat terjadi kurang bersemangatnya peserta didik yang diakibatkan dari pembelajaran yang disuguhkan oleh guru cenderung monoton dengan gaya ceramah atau komando, di mana peserta didik hanya akan bergerak ketika diberikan perintah dari guru (Zulfikar & Budiana, 2019). Akibat dari hal tersebut tentunya membuat peserta didik bosan, suasana hati menurun, tidak dapat mengeksplor lebih banyak gerak, kurangnya interaksi yang komunikatif antar sesama teman maupun dengan guru. Inovasi yang dilakukan oleh guru terus dilakukan terus meningkatkan mutu pendidikan dan juga suasana hati peserta didik sehingga minat peserta didik terhadap mata pelajaran semakin meningkat. Banyaknya kesempatan belajar yang diberikan seperti ilmu pengetahuan alam dan sosial, bahasa, dan salah satunya pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan atau yang biasa disebut PJOK tidak memungkinkan juga mereka akan terus memiliki suasana hati yang terus diperkuat saat belajar.

Dalam penelitian Muñoz *et al.* (2017) Keadaan suasana hati atau emosi positif meningkat secara signifikan saat diterapkannya permainan kooperatif dalam bentuk kompetisi. Sebaliknya suasana hati negatif atau cenderung menurun lebih banyak muncul ketika diterapkannya permainan individu tanpa adanya kompetisi. Penggunaan permainan motorik yang mencukupi, mendorong peserta didik memperoleh pembelajaran yang lebih luas di mana peserta didik diuji bagaimana mereka berhubungan dengan orang lain. Sering kali, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran tidak selalu menyenangkan. Pendidik pendidikan jasmani perlu memiliki bekal pengetahuan tentang memahami karakteristik peserta didik dilihat dari *mood* (suasana hati) mereka yang nantinya dapat diformulasikan metode pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan mata pelajaran. Adanya pelajaran yang tidak menyenangkan dan cenderung membosankan, kenaikan *mood state* (suasana hati) peserta didik tersebut juga akan berkurang. Inovasi yang dapat dilakukan dalam kasus ini adalah dapat memberikan model pembelajaran yang menyenangkan dengan mengaplikasikan model *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif). Model pembelajaran kooperatif menekankan pada belajar dalam kelompok kecil. Adapun pembelajaran kooperatif terdiri salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diaplikasikan dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah model *cooperative learning* tipe *Times Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini menempatkan para peserta didik menjadi beberapa tim dengan mengandalkan kerja sama antar sesama anggota dalam sebuah turnamen yang diberikan saat pelajaran berlangsung. Khususnya pembelajaran PJOK di mana banyak menggunakan aktivitas fisik dapat dimanfaatkan dengan diberikannya sebuah pembelajaran berbasis kompetisi yang menyenangkan.

Menurut Sya'adah *et al.* (2023) selama tahapan pembelajaran yang dilakukan menggunakan permainan dalam bentuk turnamen maka akan proses pembelajaran akan menjadi

aktif, menarik perhatian peserta didik, dan akan memberikan kesenangan tersendiri. Berdasarkan hasil wawancara di SMPN 2 Ploso pada tanggal 24 - 28 April 2024 dengan salah satu guru PJOK, dan menunjukkan tingkat *mood state* peserta didik dalam pembelajaran PJOK masih dalam kategori rendah yang ditandai dengan ekspresi kurang bersemangat atau malas dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan guru saat wawancara dan juga pengamatan saat proses belajar mengajar berlangsung. Hampir peserta didik banyak bermalas-malasan, *mood state* (suasana hati) peserta didik cenderung menurun seiring berjalannya waktu pembelajaran, tidak mendengarkan perintah guru, cenderung berada di zona nyaman (tempat teduh) untuk hanya sekedar duduk-duduk, mengobrol dengan teman, dan tidak melaksanakan pembelajaran PJOK dengan baik. Adanya permasalahan tersebut, yang dapat dilakukan untuk menjadikan proses belajar menjadi interaktif dan menyenangkan adalah dengan pengaplikasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang seluruh peserta didik dapat terlibat dan terdapat unsur permainan di dalamnya (Mahardi *et al.*, 2019). Memberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi daya tarik peneliti untuk dipergunakan di dalam penelitian yang akan dilakukan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran tersebut pada *mood state* peserta didik di pembelajaran PJOK. Keunggulan menggunakan model pembelajaran tersebut adalah peserta didik diupayakan untuk bertanding antar kelompok dalam sebuah turnamen, yang memberikan energi positif menjadikan peserta didik harus bersungguh-sungguh mengusahakan kemenangan kelompoknya (Isnaeni, 2022). Adapun tujuan dari penelitian, berdasarkan rumusan masalah di atas yakni:

1. Untuk mengetahui hasil pengaruh pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap *mood state* pada peserta didik SMP Negeri 2 Ploso.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap *mood state* peserta didik SMP Negeri 2 Ploso.

METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan ialah metode pendekatan kuantitatif. Menerapkan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) yang dalam penelitiannya mekanisme kontrol tidak terlalu ketat, subjek tidak dapat ditempatkan secara acak karena merupakan satu kelompok yang utuh (Maksum, 2018). Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Matching-Only Design*. Pada desain ini seluruh calon subjek yang akan digunakan diberikan sebuah lembar *posttest* lalu dicocokkan (*matching*) hasilnya untuk menentukan subjek menjadi kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.

Tabel 1. Desain Penelitian

M	T1	X	T2
M	T1	~	T2

Keterangan:

M : Subjek

T₁: *Pretest Mood State* Peserta Didik

T₂: *Posttest Mood State* Peserta Didik

X: *Treatment (TGT)*

~ : Pembelajaran Konvensional
(Maksum, 2018)

Waktu penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti dalam mengerjakan penelitian ini adalah kurang dari satu bulan disesuaikan dengan jadwal guru pada mata pelajaran PJOK. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 dan 19 November 2024. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 2 Ploso, beralamat di JL. Gedang, Jati Mawo, Jatigedong, Kec. Ploso, Kab. Jombang, Jawa Timur 61453. Pertemuan 1 (*pretest*) pemberian kuesioner *mood state* pada seluruh kelas untuk mencocokkan kelas yang akan dijadikan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pertemuan 2 (*posttest*) kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional, selanjutnya diberi kuesioner *mood state* dan kelompok eksperimen diberikan model pembelajaran TGT, selanjutnya diberi kuesioner *mood state*. Jumlah secara menyeluruh dari subjek dalam sebuah penelitian merupakan

pengertian populasi. Populasi di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 2 Ploso. Adapun populasi peserta didik kelas VII yang terdiri dari 5 rombel kelas A – E berjumlah 161 peserta didik. Sampel merupakan sebagian kecil individu atau objek dari jumlah populasi umum yang akan dijadikan subjek penelitian. Pemilihan sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen adalah *cluster random sampling*. Jenis *cluster random sampling* ini peneliti mengambil sampel bukan individu melainkan suatu kelompok. Pemilihan sampel menggunakan pencocokan (*matching*), dengan menggunakan uji *anova* dari hasil kuesioner yang telah diberikan. Dalam penelitian ini setelah di uji *anova* yang menunjukkan tidak adanya perbedaan pada seluruh populasi, penentuan sampel yang digunakan dihitung melalui rata-rata hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik. Hasil tersebut diambil rata-rata yang paling mendekati, yakni kelas VIIA dengan rata-rata 79.34 dan 79.38 untuk kelas VIID.

Instrumen sangat penting untuk dapat mengetahui keberhasilan dari sebuah perlakuan (*treatment*) yang diterapkan oleh peneliti saat penelitian kepada subjek penelitian. Adapun instrumen yang akan digunakan penelitian ini adalah kuesioner *mood state* peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Rancangan instrumen penelitian yang dibuat digunakan untuk mengukur pengaruh *Teams Games Tournament* (TGT) pada *mood state*. Berisikan tentang variabel yang diteliti, jenis (afek positif / negatif), dan nomor pernyataan item kuesioner, dan jumlah item kuesioner.

Tabel 2. Instrumen Kuesioner Mood State

Variabel	Jenis	Nomor Item Pernyataan		Σ
		Positif	Negatif	
Mood State	<i>Mood State</i> positif	10,15,22,25	-	4
		1,3,19	-	3
		11,17,23,31	-	4
		7,27,29	-	3
	<i>Mood State</i> negatif	-	9,26	2
		-	2,4,5,20	4
		-	12,24,32	3
		-	8,28,30	3

Sumber: (Supriyono, 2020)

Kriteria dalam uji reliabilitas Cronbach's Alpha $> 0,70$ berikut merupakan hasil dari uji reliabilitas dari kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian dengan hasil Cronbach's Alpha 0,883 dengan jumlah (N) 26 item.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan hasil data pada penelitian ini adalah data dari hasil pemberian kuesioner *mood state* untuk mendapatkan dua data dari kelas kontrol (tidak diberikan perlakuan) dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mata pelajaran PJOK. Pemberian kuesioner dalam dua kali pertemuan setiap kelas, yakni kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIID sebagai kelas kontrol. Kelas VIID yang berjumlah 17 peserta didik dan kelas VIIA berjumlah 17 peserta didik. Perhitungan menggunakan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 22.

Tabel 3. Deskripsi Data dan Normalitas

Nilai	Mean	N	SD	Min	Max	Shapiro-Wilk (Sig.)	Simpulan
Posttest Kontrol	81.18	17	6.247	65	90	0.178	Normal
Pretest Kontrol	78.35	17	8.710	68	92	0.858	Normal
Posttest Eksperimen	85.65	17	8.853	64	101	0.145	Normal
Pretest Eksperimen	76.47	17	8.924	76	100	0.003	Tidak

Hasil dari uji deskriptif penelitian yang telah dilakukan pada *mood state* peserta didik SMP Negeri 2 Ploso di kelas VIID dengan (N) = 17, pada *posttest* kontrol diperoleh nilai min 65, maks 90, mean 81.17, std.deviasi 6.247. Hasil nilai *pretest* kotrol diperoleh nilai min 68, maks 92, mean 78.35, std.deviasi 8.710. Adapun kelompok eksperimen di kelas VIIA dengan (N) = 17, pada *posttest* diperoleh nilai min 64, maks 101, mean 85.65, std.deviasi 8.853. Hasil nilai *pretest* diperoleh nilai min 76, maks 100, mean 76.47, std.deviasi 8.924. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas pada *posttest* kelompok kontrol memperoleh Sig 0.178 atau Sig > 0,05 (normal), selanjutnya *pretest* kontrol memperoleh Sig 0.858 maka dari signifikan tersebut dihasilkan bahwasanya Sig > 0,05 (normal). Uji normalitas pada *posttest* kelompok eksperimen memperoleh nilai Sig 0.145 > 0,05 (normal), sedangkan *pretest* kelompok eksperimen dihasilkan Sig 0.003 atau Sig < 0,05 (tidak normal).

Tabel 4. Uji Paired Sampel Test

Nilai	Mean	N	SD	Beda		t/Z	Sig. (2-tailed)	Simpulan
				Nilai	%			
Posttest Kontrol	81.18	17	6.247	2.83	3.6%	t= 1.117	0.28	Sama
Pretest Kontrol	78.35	17	8.710					
Posttest Eksperimen	85.65	17	8.853	9.18	12.0%	Z= -3.151	0.002	Beda
Pretest Eksperimen	76.47	17	8.924					

Uji beda nilai *posttest* kelompok kontrol dengan rata-rata (*mean*) = 81.18, N = 17, std.deviasi 6.247, dan uji beda nilai *pretest* kontrol dengan rata-rata (*mean*) = 78.35, N = 17, std.deviasi 8.710. Uji beda *posttest-pretest* dengan perolehan nilai 2.83 (3.6%), t = 1.117, Sig 0.28. Signifikansi menunjukkan Sig > 0,05 kesimpulan bahwasanya *pretest-posttest* tidak ada pengaruh yang signifikan. Uji beda nilai *posttest* kelompok eksperimen dengan rata-rata (*mean*) = 85.65, N = 17, std.deviasi 8.853, dan uji beda nilai *pretest* kelompok eksperimen rata-rata (*mean*) = 76.47, N = 17, std.deviasi 8.924. Uji beda *posttest-pretest* menunjukkan perolehan nilai 9.18 (12.0%), dan hasil menggunakan Uji Wilcoxon memperoleh Z = -3.151, dan Sig 0.002 < 0,05. Signifikansi hasil tersebut menunjukkan Sig < 0,05 kesimpulan bahwasanya *pretest-posttest* adanya pengaruh yang signifikan.

Tabel 5. Hasil N-Gain

Variabel	Mean	Skor N-Gain %	Keterangan
Pretest Kontrol	78.35	11.3%	Rendah
Posttest Kontrol	81.18		
Pretest Eksperimen	76.47	33.35%	Sedang
Posttest Eksperimen	85.65		

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, pada *pretest* kontrol dengan *mean* 76.47 dan *mean posttest* kontrol 85.65, perolehan skor N-Gain sebesar 11.3% maka hasil tersebut termasuk pada klasifikasi rentang rendah. Sedangkan pada *pretest* eksperimen dengan *mean* 76.47 dan *mean posttest* eksperimen 81.18, perolehan skor N-Gain sebesar 33.35%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasanya tidak terdapat pengaruh pada *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan adanya pengaruh pemberian *treatment* pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Hasil dari penerapan model pembelajaran konvensional, *mood state* peserta didik pada kelompok kontrol besar pengaruh nilai *pretest* terhadap *posttest* menunjukkan perolehan skor N-Gain sebesar 11.3% maka dapat diklasifikasikan *mood state* tergolong dalam rentang rendah. Namun pada penerapan model pembelajaran TGT, *mood state* pada kelompok eksperimen besar pengaruh pada nilai *pretest* terhadap *posttest* menunjukkan perolehan skor N-Gain sebesar 33.35% maka dapat diklasifikasikan *mood state* pada kelompok tersebut tergolong dalam rentang sedang.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap *mood state* dalam pembelajaran PJOK SMP Negeri 2 Ploso. Besar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap *mood state* dalam pembelajaran PJOK SMP Negeri 2 Ploso sebesar 33.35% terklasifikasi rentang sedang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Ploso dan dua Guru PJOK yang telah memberikan izin dan juga memberikan fasilitas selama proses penelitian. Peneliti juga berterima kasih kepada Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan. Terimakasih juga pada peserta didik SMP Negeri 2 Ploso yang terlibat serta membantu dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF DI ERA NEW NORMAL. *Jurnal Pendidikan*, 23(2). <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Alhababy, A. M. (2016). *Manajemen Data menggunakan SPSS* (Vol. 14, Issue 5).
- Andrade, A., Mayron da Cruz, W., Correia, C. K., Goya Santos, A. L., & Bevilacqua, G. G. (2020). Effect of practice exergames on the mood states and self-esteem of elementary school boys and girls during physical education classes: A cluster-randomized controlled natural experiment. *PLoS ONE*, 15(6), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232392>
- Ardiansah, F. E., & Setiyo, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Wonoayu – Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 06(01), 55–59.
- Arifin, A. Z., Kristiyandaru, A., Indahwati, N., & Prakoso, B. B. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK Materi Bolavoli Kelas X SMK*. 5(4), 5062–5070.
- Ekawati, F. F., & Herlambang, A. P. (2022). Pengaruh Usia dan Lama Berlatih Terhadap Mood Atlet Panahan Remaja. *Jurnal Olahraga Dan Prestasi*, 20(April), 27–32. <https://doi.org/10.20961/smsp.v20i1.59799>
- Elisa, E. (2021). Fungsi Model Pembelajaran. *EduChannel Indonesia*, 1(1).
- Ennis, C. D. (2014). The role of students and content in teacher effectiveness. In *Research Quarterly for Exercise and Sport* (Vol. 85, Issue 1). <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.872979>
- Fauzi, A., Andhika, M. R., & Barat, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Peningkatan Pemahaman Siswa Min 8 Aceh Barat*. 134–142.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2017). How To Design And Evaluate Research In Education. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Issue 1).
- Gregorová, K., Eldar, E., Deserno, L., & Reiter, A. M. F. (2024). A cognitive-computational account of mood swings in adolescence. *Trends in Cognitive Sciences*, 28(4), 290–303. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2024.02.006>
- Imawati, V., & Maulana, A. (2021). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(1), 87–93. <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.439>
- Isnaeni, N. (2022). Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Times Games Tournament) Pada Materi Sistem Saraf Di Sma Yabujah Indramayu Tahun 2020/2021. *SINAU : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 180–206. <https://doi.org/10.37842/sinau.v8i2.99>
- Kemendibud. (2016). Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama*, 3–10.
- Mahardi, Yogik, S. I. P., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (Karakteristik). *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>

- Mahendra, H. R., Komarudin, D., & Hadyansah, D. (2024). Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Saat Pembelajaran PJOK. *Jurnal Seminar Nasional*, 1, 324–330.
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Unesa University Press*, 298.
- Marlina, Rofi, S., & Hafiz, F. M. (2022). Sosialisasi Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Pancasila (JPP)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.55927/jpp.v1i1.1305>
- Mendrofa, F. (2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2125–2131. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1124>
- Muñoz, V., Lavega, P., Serna, J., de Ocariz, U. S., & March, J. (2017). Mood states when playing alone or in cooperation: Two unequal motor and affective experiences | Estados de ánimo al jugar en solitario o en cooperación: Dos vivencias motrices y afectivas desiguales. *Anales de Psicología*, 33(1), 196–203.
- Nashiroh, M., & Sukirno, S. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20–35. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31443>
- Novikasari, I. (2017). Uji Validitas Instrumen. *Seminar Nasional Riset Inovatif 2017*, 1(1), 530–535. <https://e-proceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/1075/799>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, En. S., & Budiantara, M. (2016). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Issue 0).
- Prasaliani, C. A., Safruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament dengan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 603–608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.285>
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.797>
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Tgt (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.17509/jppo.v1i2.5659>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Supriyono, F. A. L. (2020). *Studi Kasus Mood (Suasana Hati) dan Pola Interaksi Sosial Anak Down Syndrome*. 2011, 9. <http://repository.ump.ac.id/12708/>
- Tukiran, T., Efi, M., & Sri, H. (2015). Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. In *Bandung : Alfabeta*.
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>
- Zohra, D., Mete, Y. Y., & Wao, Y. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Ende Selatan*. 4, 3205–3215.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>