

The Teams Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve The Combination of Rhythmic Movements of Indonesian Students: A Systematic Literature Review

Yulia Ika^{1*}, Mashud²

Physical Education, Lambung Mangkurat University

*2420129320007@mhs.ulm.ac.id

DOI: 10.56773/apesj/V4.i1.112

Abstracts: The combination of rhythmic movements, especially in rhythmic gymnastics, requires the integration of movement coordination, musical rhythm, flexibility and body balance together. In this study, the TGT learning model offers advantages by encouraging students to learn and improve rhythmic movement combinations through enjoyable games and repetition. This study aims to analyze the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in enhancing rhythmic movement combination skills and student learning outcomes in Indonesia. The research method used is a Systematic Literature Review (SLR) of relevant empirical studies based on predefined inclusion criteria. Articles were collected using the Google Scholar and CrossReff databases with the assistance of the Publish or Perish software, and the data were synthesized based on inclusion and exclusion criteria using the PICO approach. The population (P) consists of Indonesian students (from elementary to secondary levels) participating in rhythmic movement learning. The intervention (I) is the application of the TGT learning model, the comparison (C) is the conventional learning model, and the outcome (O) is the improvement in rhythmic movement combination skills, including coordination, flexibility, rhythm, and body movement synchronization. The synthesis of the reviewed studies indicates that the application of TGT in rhythmic movement activities, rhythmic gymnastics, and other rhythmic activities in Indonesia consistently has a positive impact. A significant improvement in students' rhythmic movement skills was observed. The keywords used include Teams Games Tournament "OR" TGT "AND" Movement Combination "AND" Rhythmic Gymnastics "OR" Rhythmic Movement 'OR' Rhythmic Activities "AND" Physical Education. These keywords were entered into one of the databases, namely Google Scholar and Crossref, in the Publish or Perish tool, which then generated data from relevant search results based on the keywords used. The synthesis of the reviewed studies shows that the application of TGT in the teaching of movement activities, such as rhythmic gymnastics and other rhythmic activities in Indonesia, consistently has a positive impact. The conclusion of this study is that the TGT learning model is an effective approach for optimizing students' movement combination skills.

Keywords: Teams Games Tournament, Rhythmic Activity, Physical Education

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peranan krusial dalam pengembangan holistik siswa, mencakup aspek fisik, mental, sosial, dan

emosional. Pembelajaran senam irama di sekolah dasar masih sering terkesan monoton dan kurang variatif, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat kebugaran jasmani dan mental siswa (Yamin, 2024). Adapun tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan kompetensi guru, upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seperti pelatihan guru. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa senam irama merupakan materi pembelajaran yang membosankan sehingga tidak memiliki minat untuk mempelajrinya yang berakibat pada rendahnya hasil belajar materi senam irama (Soraya et al., 2024).

Gerak berirama, sebagai salah satu materi esensial dalam kurikulum PJOK, tidak hanya bertujuan mengembangkan kebugaran dan keterampilan motorik, tetapi juga menuntut kemampuan koordinasi, ekspresi, dan terutama kombinasi antarsiswa dalam sebuah kelompok (Rahmawati et al., 2024). Penanaman gerak yang benar sangat penting sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak. Sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diutarakan di atas adalah melalui penyelenggaraan pengembangan fisik yang menyenangkan dan nyaman bagi anak bahwa rasa aman secara psikologis merupakan suatu persyaratan untuk dapat membuat anak mau dan mampu mengekspresikan dirinya secara optimal. Melalui kegiatan senam irama, anak akan dapat terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas fisik, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana (Fadillah Siregar et al., 2024).

Aktivitas gerak berirama merupakan rangkaian gerak manusia yang dilakukan dalam ikatan pola gerak, yang disesuaikan dengan perubahan tempo atau semata-mata gerak ekspresi tubuh mengikuti iriingan musik atau ketukan di luar musik (Mashud & Ihwanto, 2022). Namun, kenyataan di lapangan sering menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang dominan *teacher-centered* cenderung membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan menghadapi kesulitan dalam menguasai gerakan dasar serta belum optimal dalam membangun interaksi dan kerjasama tim yang efektif selama aktivitas gerak berirama (Endah et al., 2020). Kondisi ini menghambat pencapaian hasil belajar yang maksimal, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor, serta keterampilan kombinasi yang vital dalam konteks gerak berkelompok.

Model TGT dikenal dengan strukturnya yang melibatkan pembentukan tim heterogen, aktivitas belajar dalam tim, permainan atau kuis, turnamen antar tim, dan penghargaan kelompok, yang dirancang untuk mendorong siswa saling mendukung dan berkompetisi secara sehat (Samuel & Santosa, n.d.). Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan berbagai aspek, mulai dari hasil belajar, motivasi, keaktifan siswa, hingga kemampuan berpikir kritis pada beragam mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Endah et al., 2020). Penerapan model ini juga telah dieksplorasi dalam konteks pembelajaran yang berkaitan dengan gerak dan seni, seperti tari dan aktivitas ritmik, menunjukkan potensi untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, antusiasme, kerja sama, dan tanggung jawab siswa (Nur Fadillah et al., 2024) .

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi tantangan pembelajaran di bidang pendidikan jasmani, termasuk penerapan model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT). Meskipun model TGT telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pembelajaran dan relevan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kombinasi gerak, kajian yang secara spesifik meninjau bagaimana model TGT memfasilitasi dan meningkatkan kombinasi gerak dalam materi senam irama atau gerak berirama pada siswa di Indonesia melalui sintesis literatur yang komprehensif masih memerlukan pendalaman lebih lanjut. Penelitian-penelitian yang ada cenderung fokus pada hasil belajar secara umum atau kombinasi dalam konteks mata pelajaran lain atau jenis gerakan yang berbeda, menyisakan ruang untuk mengintegrasikan temuan-temuan spesifik terkait interaksi tim dalam TGT saat menghadapi tantangan sinkronisasi dan kekompakan dalam gerak berirama (Ihwanto et al., 2022). Oleh karena itu, identifikasi dan sintesis literatur yang relevan menjadi penting untuk menunjukkan secara ilmiah potensi spesifik TGT dalam membentuk kombinasi pada domain gerak berirama.

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian literatur pendahuluan tersebut, timbul permasalahan penelitian mengenai seberapa efektif model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kombinasi gerak siswa dalam pembelajaran gerak berirama. Mengingat karakteristik gerak berirama yang membutuhkan sinkronisasi dan kerja sama tim yang erat, serta komponen TGT yang mendorong interaksi dan dukungan antarsiswa dalam kelompok, diduga kuat bahwa penerapan model ini dapat secara signifikan memengaruhi tingkat kombinasi siswa. Permasalahan ini juga mencakup bagaimana mekanisme spesifik dalam TGT, seperti belajar kelompok dan turnamen, berkontribusi pada peningkatan aspek kolaboratif dalam pelaksanaan gerak berirama secara berkelompok.

Tujuan dari kajian naskah ini adalah untuk melakukan tinjauan literatur sistematis (*Systematic Literature Review*) guna menganalisis dan mensintesis temuan-temuan dari penelitian-penelitian yang relevan terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan dampaknya terhadap peningkatan keterampilan kombinasi serta hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran gerak berirama atau senam irama di Indonesia. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran TGT khususnya mengenai kombinasi gerak berirama siswa Indonesia. Hasil kajian ini akan sangat bermanfaat sebagai dasar pengembangan praktik pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penyusunan naskah ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Proses SLR mengikuti protokol yang ketat dan transparan untuk meminimalkan bias dan memastikan bahwa temuan yang disajikan merupakan representasi akurat dari literatur yang tersedia. Langkah-langkah utama dalam SLR ini meliputi perumusan pertanyaan kajian, pengembangan

strategi pencarian, penyaringan studi, ekstraksi data, dan sintesis temuan (Norito, T. B et al., 2025).

Dalam proses penghimpunan data, artikel dikumpulkan melalui *Publish or Perish* dengan database *Google Scholar* sesuai dengan kata kunci yang digunakan. Pertanyaan kajian dalam *Systematic Literature Review* ini difokuskan menggunakan kerangka PICO, yang membantu menguraikan elemen-elemen kunci dari pertanyaan tersebut: Populasi (P), Intervensi (I), Perbandingan (C), dan *Outcome* (O) (Syahriannor et al., 2024).

Penerapan metode PICO dalam penelitian ini dapat membantu penulis dalam menemukan artikel-artikel yang relevan dengan variable penelitian sebagai data pendukung. Kata kunci yang digunakan seperti Teams Games Tournament "OR" TGT "AND" Kombinasi Gerak "AND" Senam Irama "OR" Gerak Berirama "OR" Aktivitas Ritmik "AND" Pendidikan Jasmani" dan variasi *synonym* atau terjemahannya dalam Bahasa Indonesia dan Inggris (Mashud & Ihwanto, 2022). Kata kunci tersebut dimasukkan kedalam salah satu database yaitu *google scholar* dan *crossref* di tool *Publish or Perish*, yang kemudian membentuk sebuah data dari hasil pencarian yang relevan dari kata kunci yang digunakan. Untuk langkah selanjutnya, penulis melakukan tahap ekstraksi data yang menggunakan acuan metode kriteria inklusi dan eksklusi untuk menjadikan data semakin spesifik dengan variabel penelitian yang sudah tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pencarian melalui *Publish or Perish* dengan jenis database yang penulis terapkan yakni *Google Scholar* dan *CrossRef*. Peneliti menemukan 1.960 artikel berasal dari *Google Scholar* dan *CrossRef*. Artikel yang ditemukan kemudian diproses dianalisis melalui beberapa tahap pemfilteran berdasarkan metode kriteria inklusi dan eksklusi. Pada tahap awal, peneliti mengeluarkan 530 artikel dikarenakan terbit di bawah tahun 2021 atau 5 tahun terakhir. Kemudian masih ada 1.430 artikel yang dikeluarkan lagi sebanyak 473 artikel karena bukan berasal dari jurnal maupun hasil penelitian skripsi sehingga tersisa 957 artikel, di keluarkan kembali sebanyak 933 artikel karena tidak membahas gerak berirama, senam irama maupun aktivitas ritmik. Dari hasil screening tersebut tersisa 24 artikel yang akan dilihat kualitas isinya dan artikel dikeluarkan kembali 17 artikel karena partisipasi sampel bukan dari siswa kelas dasar hingga kelas tinggi. Pada tahap akhir, peneliti meninjau kembali 7 artikel dan menemukan 3 artikel yang akan di sintesis sesuai dengan kualitatif dan outcome yang ada.

Sub Hasil dan Pembahasan

Dari hasil proses sintesis data yang dilakukan, peneliti menganalisis artikel untuk menemukan artikel yang benar-benar memenuhi seluruh kriteria menjadi suatu data dari penelitian. Maka diperoleh kesimpulan ada 7 artikel yang relevan dan memenuhi syarat dengan keterangan sebanyak 3 artikel untuk konteks kombinasi gerak berirama, senam irama atau aktivitas ritmik dalam PJOK serta 4

artikel bukan konteks kombinasi gerak berirama, senam irama maupun aktivitas ritmik. Tabel terlampir.

Model pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan kombinasi gerak berirama siswa dalam konteks pembelajaran PJOK. Pada pembahasan yang pertama, peneliti akan memaparkan hasil review artikel yang menerapkan model pembelajaran TGT dengan tujuan meningkatkan kombinasi gerak berirama siswa dalam konteks pembelajaran PJOK. Tabel terlampir.

Hasil sintesis dari studi-studi yang direview menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran aktivitas gerak, senam irama, dan aktivitas ritmik lainnya di Indonesia, secara konsisten berdampak positif. Ditemukan adanya peningkatan signifikan pada kombinasi gerak siswa. Peningkatan keterampilan kombinasi gerak berirama siswa terdiri dari koordinasi, kelenturan, ritme serta sinkronisasi gerakan tubuh. Keterampilan kerja sama siswa di sekolah dasar, menurut (Ihwanto et al., 2022) dalam tinjauan artikel tentang peningkatan kemampuan kolaborasi utama dapat diperbaiki dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian Luciana, 2020 mengatakan bahwa keterampilan kolaborasi tidak hanya terbatas pada kemampuan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah belajar; lebih dari itu, keterampilan ini meliputi kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama untuk memecahkan masalah secara kolektif dan saling menghormati saat terjadi perbedaan pendapat serta dengan cepat mencapai kesepakatan dalam menentukan solusi (Ihwanto et al., 2022).

Tabel

Dalam penelitian ini, populasi yang menjadi perhatian adalah siswa di Indonesia, intervensi yang diteliti adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, perbandingan dapat bervariasi (misalnya, dengan metode tradisional atau model lain, atau tanpa perbandingan eksplisit di studi primer), dan *outcome* yang diukur adanya peningkatan kolaborasi gerak dalam aktivitas gerak berirama.

Tabel 1 :
Metode PICO

| Elemen PICO | Deskripsi dalam Kajian Ini |
|-------------------------|--|
| P (Population) | Siswa Indonesia (setingkat SD hingga SMA) |
| I (Intervention) | Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) |
| C (Comparison) | Metode pembelajaran konvensional |
| O (Outcome) | Kombinasi gerak siswa |

Tabel 1 menunjukkan perumusan pertanyaan dalam kerangka PICO ini menjadi panduan utama dalam seluruh tahapan proses SLR.

Tabel 2 :
Kriteria Inklusi dan Eksklusi

| Tipe | Inklusi | Ekslusi |
|----------------------------|---|---|
| Tahun terbit | 5 tahun terakhir (2021-2025) | Dibawah 5 tahun terakhir (< 2021) |
| Jenis Artikel | Artikel hasil penelitian | Laporan penelitian (skripsi, tesis, disertasi) dan buku |
| Cakupan | <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) | Tidak <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) |
| Partisipasi | Siswa kelas dasar hingga kelas tinggi | Siswa bukan kelas dasar hingga kelas tinggi |
| Variabel penelitian | Kombinasi gerak berirama siswa Indonesia konteks PJOK | Kombinasi gerak berirama siswa Indonesia selain PJOK |
| Outcome | Kombinasi gerak berirama siswa | |

Tabel 2 menunjukkan keterangan penggunaan metode kriteria inklusi dan eksklusi.

Tabel 3 :
Pemaparan Review Artikel Konteks Kombinasi Gerak Berirama

| No | Nama Penulis & Tahun | Judul Penelitian | Model Pembelajaran | Hasil |
|-----------|-------------------------------------|--|---------------------------|--|
| 1 | (Heri Purwanto & Sri Winarni, 2024) | Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Mata Kuliah Aktivitas Ritmik untuk Mengembangkan Sikap Respek dan Kreativitas Mahasiswa | TGT | Meningkatkan sikap respek, kreativitas, dan penguasaan teknik aktivitas ritmik; perkuliahan menjadi lebih tertib dan menyenangkan. |
| 2 | (Muhani, 2021) | Upaya Meningkatkan Keterampilan Senam Irama melalui Penerapan Model Teams Games Tournament dan Pembiasaan Senam Pagi | TGT & Senam Pagi | Meningkatkan hasil belajar (ketuntasan) dan aktivitas/perilaku siswa dalam senam irama. |
| 3 | Fajar Dwi Fadilah et al., 2021 | Penerapan Model Pembelajaran STAD dan TGT terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Materi Senam | STAD & TGT | Kedua model (termasuk TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar (kognitif, afektif, psikomotor) pada senam. |

Kemudian pada tabel 3 diatas dan tabel 4 dibawah ini memuat pemaparan review artikel konteks kombinasi gerak berirama dan bukan konteks kombinasi gerak berirama.

Tabel 4 :
Pemaparan Review Artikel Bukan Konteks Kombinasi Gerak Berirama

| No | Nama Penulis & Tahun | Judul Artikel | Model Pembelajaran | Hasil |
|----|---|--|--------------------|---|
| 1 | (Donald Samuel Slamet Santosa, 2024) | Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran (Meta-analisis) | TGT | Efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (prestasi, koneksi, keaktifan, motivasi, pemahaman) secara umum. |
| 2 | (Nur Endah Hikmah Fauziah & Indri Anugraheni, 2020) | Pengaruh Model Pembelajaran TGT Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar | TGT | TGT berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tematik. |
| 3 | (Fauziah Nur Fadillah et al., 2024) | Metode Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Tari Kreasi | TGT | Meningkatkan antusiasme, kerja sama, tanggung jawab, serta kemampuan gerak dasar tari (kognitif, afektif, psikomotor). |
| 4 | (Nur Ihwanto et al., 2022) | Upaya Meningkatkan Keterampilan Kombinasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament | TGT | Meningkatkan keterampilan kombinasi dan hasil belajar (kognitif, psikomotor) pada materi gerak dasar atletik. |

Terdapat 3 artikel yang mengkaji penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kombinasi gerak berirama siswa yang bisa penulis temukan. Dari ketiga artikel tersebut, dalam meningkatkan kombinasi gerak berirama pada siswa dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kombinasi gerak berirama siswa.

Tabel 5 :
Outcome Model TGT Untuk Meningkatkan Kombinasi Gerak Berirama Siswa

| No | Nama Penulis & Tahun | Judul Penelitian | Model Pembelajaran | Kombinasi Gerak |
|----|-------------------------------------|--|--------------------|------------------|
| 1 | (Heri Purwanto & Sri Winarni, 2024) | Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Mata Kuliah Aktivitas Ritmik untuk Mengembangkan Sikap Respek dan | TGT | Aktivitas Ritmik |

Kreativitas Mahasiswa

| | | | | |
|----------|--------------------------------|--|------------------|-----------------|
| 2 | (Muhani, 2021) | Upaya Meningkatkan Keterampilan Senam Irama melalui Penerapan Model Teams Games Tournament dan Pembiasaan Senam Pagi | TGT & Senam Pagi | Senam Irama |
| 3 | Fajar Dwi Fadilah et al., 2021 | Penerapan Model Pembelajaran STAD dan TGT terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Materi Senam | STAD & TGT | Kombinasi Gerak |

Tabel 5 menunjukkan outcome model pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan kombinasi gerak berirama siswa selain konteks pembelajaran PJOK.

Pada pembahasan yang kedua, peneliti akan membahas hasil review artikel mengenai penerapan model pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan kombinasi gerak berirama siswa selain konteks PJOK. Hasil review artikel menemukan 4 artikel diluar konteks PJOK, yaitu : 1) konteks mata pelajaran secara umum; 2) pembelajaran tematik di sekolah dasar; 3) gerak dasar tari kreasi; 4) gerak dasar atletik. Outcome hasil review penulis jabarkan pada tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6:

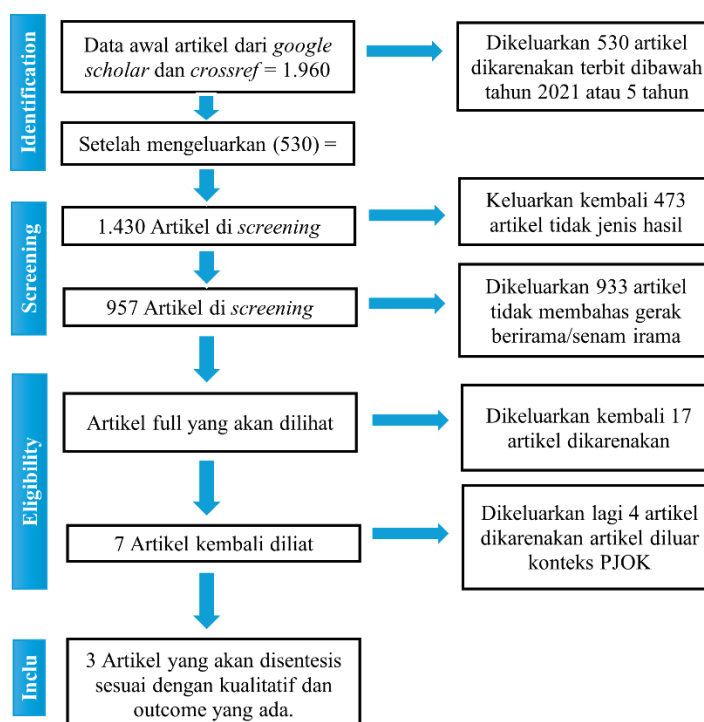
Pemaparan Review Artikel Bukan Konteks Kombinasi Gerak Berirama

| No | Nama Penulis & Tahun | Judul Artikel | Model Pembelajaran | Kombinasi Gerak |
|----------|---|--|--------------------|---------------------------------------|
| 1 | (Donald Samuel Slamet Santosa, 2024) | Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran (Meta-analisis) | TGT | Mata pelajaran secara umum |
| 2 | (Nur Endah Hikmah Fauziah & Indri Anugraheni, 2020) | Pengaruh Model Pembelajaran TGT Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar | TGT | Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar |
| 3 | (Fauziah Nur Fadillah et al., 2024) | Metode Team Games Tournament Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Tari Kreasi | TGT | Gerak dasar tari kreasi |
| 4 | (Nur Ihwanto et al., 2022) | Upaya Meningkatkan Keterampilan Kombinasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament | TGT | Gerak dasar atletik |

Tabel 6 diatas menunjukkan pemaparan review artikel bukan konteks kombinasi gerak berirama.

Gambar

Pada penelitian ini terdapat proses penyaringan artikel yang ada sampai dengan tahap final, dapat dilihat pada diagram alir prisma berikut ini :



Gambar : 1
Diagram Alir Prisma

SIMPULAN

Kajian Systematic Literature Review (SLR) ini secara komprehensif menganalisis efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keterampilan gerak berirama serta pencapaian akademis siswa di Indonesia. Riset yang dikumpulkan dari platform *Google Scholar* dan *CrossRef* menunjukkan bahwa model TGT memiliki kontribusi yang signifikan dalam membantu siswa menguasai gerakan berirama yang kompleks. Tinjauan literatur sistematis ini menekankan peranan penting TGT sebagai metode pengajaran yang mendukung pembelajaran gerakan dengan pendekatan yang bertahap, interaktif, dan menyenangkan. Karakteristik TGT yang mengedepankan kerja sama, persaingan yang positif, dan pengulangan melalui permainan terbukti

sejalan dengan kebutuhan pengembangan koordinasi, ritme, kelenturan, dan keseimbangan tubuh dalam kombinasi gerakan berirama. Oleh sebab itu, penerapan model TGT direkomendasikan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif siswa dalam konteks pembelajaran gerakan berirama di Indonesia. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya penggabungan pendekatan pembelajaran yang berbasis aktivitas dan kolaborasi untuk mencapai hasil belajar yang komprehensif.

REFERENSI

- Endah, N., Fauziyah, 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), 850–860. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I4.459>
- Fadillah Siregar, R., Handayani, R., Sarah Br Napitupulu, Z., & Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F. (2024). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama di SD PAB 12 Sampali. *Jurnal Media Informatika*, 5(2), 171–174. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin/article/view/3512>
- Ihwanto, N., Warni, H., & mashud, mashud. (2022). Efforts to Improve Collaboration Skills and Student Learning Outcomes Using the Teams Games Tournament Model. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191–205. <https://doi.org/10.35194/JM.V12I2.2768>
- Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. *Sustainability*, 12(15), 6147.
- Mashud, M., & Ihwanto, N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Gerak Berirama Siswa Kelas V Melalui Google Meet Dengan Memanfaatkan Video Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19. *Jendela Olahraga*, 7(1), 35–49. <https://doi.org/10.26877/JO.V7I1.8604>
- Nadrah, N. (2023). The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 648-656.
- Nur Fadillah, F., Nugraheni, T., Sabaria, R., Setiabudhi No, J., & Kec Sukasari Kota Bandung Jawa Barat, I. (2024). METODE TEAM GAMES TOURNAMENTS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR TARI KREASI. *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 4(2), 255–265. <https://doi.org/10.17509/RINGKANG.V4I2.74377>.

- Norito, T. B., Chan, A. A. S., & Isnanta, R. (2025). Analysis of Physical Fitness Activities and Basic Movement Skills in Upper Elementary School Students in Muara Bulian District. *Athena: Physical Education and Sports Journal*, 3(2), 33-40.
- Perdana, R. P., Supriatna, E., Yanti, N., & Suryadi, D. (2023). Team Game Tournament (TGT)-type cooperative learning model: How does it affect the learning outcomes of football shooting?. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(1), 86-96.
- Rahmawati, D. N., Apriliani, F., Rusdiana, R. A., Cahyadiana, R. F., Febrianti, S. A., & Mulyana, A. (2024). MANFAAT OLAHRAGA SENAM IRAMA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(5), 2118–7451.
<https://sejurnal.com/pub/index.php/ipim/article/view/1468>
- Ruhiat, A., Susilawati, D., & Saputra, Y. M. (2023). The effect of Contextual Teaching Learning (CTL) and Teams Games Tournaments (TGT) learning methods on physical fitness satisfaction levels. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 8(1), 694-704.
- Samuel, D., & Santosa, S. (n.d.). *MANFAAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN*.
- Saripudin, A., Saptani, E., & Susilawati, D. (2025). The Implementation of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model to Improve Students' Self-Confidence in Physical Education. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 17(2), 1776-1783.
- Soraya, N., Soraya, N., Agustriyani, R., Gumilar, R., & Fadilah, A. D. N. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Senam Irama Melalui Media Audio Visual Pada Murid Kelas V SD Negeri Perumnas Cisalak Kota Tasikmalaya. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(1), 324–340. <https://doi.org/10.37058/sport.v8i1.10373>
- Syahriannor, M., Syahriannor, M., Mashud, M., & Warni, H. (2024). Metode Latihan Untuk Meningkatkan Power Otot Tungkai Pada Atlet Lompat Jauh: Systematic Literature Review. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(2), 567–582. <https://doi.org/10.37058/sport.v8i2.11848>
- Yamin, M. N. M. (2024). PEMBELAJARAN SENAM IRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI DAN MENTAL SISWA KELAS 4C SDN KASIN MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(3), 4–4. <https://doi.org/10.17977/UM065.V4.I3.2024.4>