

Model teams games tournament melalui permainan bakiak berbasis LVE sebagai wahana peningkatan aktivitas motorik siswa sekolah dasar

Dicky Rasmana Putra Anjasmara¹, Rahmad Khodari*², Auliya Aenul Hayati³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cierbon, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cierbon, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cierbon, Indonesia

*Corresponding author: rahmad.khodari@ugj.ac.id

Abstrak

Studi ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh pembelajaran Teams Games Tournament yang dipadukan dengan pendekatan Living Values Education melalui aktivitas permainan bakiak dalam mengembangkan kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar serta mendeskripsikan proses penanaman nilai karakter selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode penelitian yang digunakan merupakan kombinasi kuantitatif dan kualitatif dengan pola *explanatory sequential*, di mana pengumpulan data numerik dilakukan terlebih dahulu kemudian diperdalam melalui data deskriptif. Tahap kuantitatif menerapkan desain One Group Pretest-Posttest yang melibatkan 19 siswa kelas III SDN Mindi II Kabupaten Majalengka. Pengukuran kemampuan motorik siswa dilakukan menggunakan instrumen Test of Gross Motor Development edisi kedua (TGMD-2), sedangkan instrumen kualitatif terdiri dari lembar observasi nilai *Living Values Education* yang mencakup kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji paired sample t-test, dan perhitungan ukuran efek Cohen's d. Data penelitian memperlihatkan bahwa skor rata-rata Gross Motor Quotient mengalami kenaikan dari 81,21 sebelum perlakuan menjadi 89,26 setelah program pembelajaran dilaksanakan. Hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$) dengan nilai *Cohen's d* sebesar 1,469 yang tergolong dalam kategori efek besar. Hasil observasi kualitatif pun menunjukkan adanya perkembangan bertahap pada aspek kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model TGT-LVE melalui permainan bakiak efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik serta mendukung pembentukan karakter siswa sekolah dasar secara menyeluruh.

Kata Kunci: kemampuan motorik; *Living Values Education*; permainan bakiak; sekolah dasar; *Teams Games Tournament*

Abstract

This study was conducted to examine the effect of the Teams Games Tournament learning method, combined with the Living Values Education approach through clogs-walking activities, on the development of elementary school students' motor skills, as well as to describe the process of instilling character values during the learning activities. The research method used was a combination of quantitative and qualitative approaches with an explanatory sequential design, in which numerical data collection was conducted first and then deepened through descriptive data. The quantitative phase employed a One-Group Pretest-Posttest design involving 19 third-grade students at SDN Mindi II in Majalengka Regency. Students' motor skills were measured using the Test of Gross Motor Development, Second Edition (TGMD-2), while the qualitative instrument consisted of an observation sheet for Living Values Education, covering cooperation, tolerance, and responsibility. Quantitative data analysis was conducted using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, the paired-sample t-test, and the calculation of Cohen's d effect size. The research data showed that the average Gross Motor Quotient score increased from 81.21 before the intervention to 89.26 after the learning program was implemented. The results of the paired-sample t-test showed a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) with a Cohen's d value of 1.469, which falls into the large effect category. The results of the qualitative observations also indicate gradual progress in the areas of cooperation, tolerance, and responsibility among students during the learning process. Therefore, the implementation of the TGT-LVE model through the bakiak game is effective in improving motor skills and supporting the overall character development of elementary school students.

Keywords: motor skills; Living Values Education; traditional bakiak; elementary school; Teams Games Tournament

Authors' Contribution: A – Conceptualization; B – Methodology; C – Software; D – Validation; E - Formal analysis; F – Investigation; G – Resources; H - Data Curation; I - Writing - Original Draft; J - Writing - Review & Editing; K – Visualization; L – Supervision; M - Project administration; N - Funding acquisition

PENDAHULUAN

Pendidikan holistik pada jenjang sekolah dasar bertujuan mengembangkan peserta didik secara menyeluruh melalui keseimbangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Aini et al., 2021; Daryani, 2024). Dalam konteks tersebut, aktivitas motorik menjadi salah satu komponen penting karena berperan dalam mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosional siswa. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak secara aktif memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik sekaligus membangun kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Sehubungan dengan itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Meskipun demikian, kondisi pembelajaran dalam pendidikan dasar masih menunjukkan berbagai kendala dalam pengembangan aktivitas motorik siswa. Hasil pengamatan awal di SD Negeri Mindi II menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas gerak selama pembelajaran masih belum maksimal. Beberapa siswa cenderung tidak aktif, kurang antusias mengikuti aktivitas fisik, dan belum menunjukkan kemampuan koordinasi gerak yang berkembang secara maksimal. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses belajar yang masih didominasi metode konvensional sehingga kesempatan siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung menjadi terbatas. Selain itu, meningkatnya penggunaan perangkat digital juga turut mengurangi aktivitas fisik anak sehingga berpotensi menghambat perkembangan keterampilan motorik yang seharusnya berkembang pada usia sekolah dasar (Heriwan & Taufina, 2020; Setyawan et al., 2022; Siswanto et al., 2022). Temuan tersebut diperkuat oleh hasil pengukuran awal kemampuan motorik siswa menggunakan instrumen Gross Motor Quotient (GMQ) yang menunjukkan rata-rata skor sebesar 81,21. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan motorik siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas fisik. Permasalahan ini menunjukkan adanya perbedaan antara tujuan pendidikan holistik dan praktik pembelajaran yang berlangsung di lapangan.

Salah satu pendekatan yang dinilai dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik adalah pembelajaran yang berfokus pada permainan (Game-Based Learning) yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang edukatif dan menyenangkan (Dzakiyyah

et al., 2024; Yustina & Yahfizham, 2023). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui kegiatan yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan untuk melakukan berbagai gerakan dasar secara berulang tanpa menimbulkan tekanan belajar yang berlebihan. Dalam konteks sekolah dasar, permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk diterapkan karena dekat dengan lingkungan budaya siswa serta mampu mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran. Selain berfungsi sebagai sarana aktivitas fisik, permainan tradisional juga menjadi media pelestarian budaya dan kearifan lokal yang mendukung perkembangan kerja sama serta keterampilan motorik siswa (Dzakiyyah et al., 2024; Khodari & Nurhidayah, 2025). Secara umum, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka (M. Alfin Huda et al., 2026). Salah satu permainan tradisional yang relevan adalah permainan bakiak. Permainan ini menuntut koordinasi gerak, keseimbangan, komunikasi, dan kekompakan antarpemain sehingga berpotensi mendukung peningkatan aktivitas motorik sekaligus kemampuan sosial siswa (Ariyanti, 2025; Ngaisah & Aji Pangestu, 2024; Setyaningsih et al., 2022). Selain aspek motorik, pembelajaran di sekolah dasar juga perlu memperhatikan penguatan karakter peserta didik. Living Values Education (LVE) merupakan pendekatan yang menekankan internalisasi nilai-nilai positif melalui pengalaman belajar yang partisipatif dan kolaboratif (Ulfah & Suyadi, 2020). Nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, toleransi, dan sportivitas dapat dikembangkan melalui aktivitas kelompok yang melibatkan interaksi langsung antarsiswa. Sejalan dengan hal tersebut, permainan tradisional juga bisa menjadi sarana yang efisien untuk menanamkan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial melalui pengalaman belajar yang bersifat partisipatif (Hayati & Kurniawan, 2020; Trajkovik et al., 2018). Oleh karena itu, integrasi nilai-nilai LVE dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional menjadi relevan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang tidak hanya fokus pada kemampuan fisik, namun juga pengembangan karakter siswa secara holistik.

Implementasi pembelajaran berbasis permainan dan nilai karakter dapat diperkuat melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan belajar kelompok yang dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi yang terstruktur. Melalui mekanisme tersebut, siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas fisik, tetapi juga belajar berkomunikasi, berkoordinasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

serta mendukung perkembangan keterampilan sosial selama proses pembelajaran (Ihwanto et al., 2022; Jaya, 2022; Juwana & Dewi, 2023; Marwati et al., 2023; Nur Wahidah & Kristin, 2023; Randi, 2024). Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model TGT telah banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, partisipasi, dan kemampuan kerja sama siswa (Budiarti et al., 2025; Juwana & Dewi, 2023; Marwati et al., 2023; Nur Wahidah & Kristin, 2023). Sementara itu, permainan tradisional umumnya diteliti sebagai sarana pengembangan keterampilan motorik, sedangkan Living Values Education lebih banyak dikaji dalam konteks pembentukan karakter (Ariyanti, 2025; Ngaisah & Aji Pangestu, 2024; Setyaningsih et al., 2022; Ulfah & Suyadi, 2020). Namun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model Teams Games Tournament, permainan tradisional bakiak, dan Living Values Education dalam satu intervensi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas motorik siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Dengan demikian, terdapat kekurangan dalam penelitian mengenai pengembangan model pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek motorik dan karakter secara bersamaan dalam konteks pendidikan dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran kolaboratif Teams Games Tournament (TGT), permainan tradisional bakiak, dan pendekatan Living Values Education (LVE) ke dalam satu desain pembelajaran terpadu. Integrasi tersebut dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa melalui kegiatan fisik yang terstruktur, tetapi juga untuk menanamkan nilai kerja sama, tanggung jawab, toleransi, dan sportivitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, aktivitas fisik yang dilakukan siswa tidak hanya berperan sebagai alat pengembangan motorik, namun juga berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai karakter secara kontekstual.

Berdasarkan penjelasan tersebut, studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model Teams Games Tournament berbasis Living Values Education melalui permainan bakiak terhadap peningkatan aktivitas motorik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan nilai-nilai Living Values Education yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain embedded mixed methods. Dalam aspek kuantitatif, penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen yang memiliki desain *One Group Pretest–Posttest*. Data kuantitatif diperoleh melalui pengukuran kemampuan motorik siswa menggunakan instrumen TGMD-2 yang dilaksanakan pada tahap pretest dan posttest. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui

observasi selama proses implementasi pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Living Values Education (TGT-LVE) melalui permainan bakiak berlangsung. Data observasi digunakan untuk mendeskripsikan munculnya nilai-nilai Living Values Education, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi, serta untuk memberikan penjelasan terhadap perubahan kemampuan motorik yang diperoleh dari hasil analisis kuantitatif. Dengan demikian, data kualitatif berfungsi sebagai pendukung dan penguat interpretasi terhadap temuan kuantitatif penelitian.

Kegiatan penelitian dilakukan dalam rentang waktu 27 April–8 Mei 2026 di SDN Mindi II yang berlokasi di Desa Mindi, Kecamatan Leuwimunding, Kabupaten Majalengka. Target penelitian adalah peningkatan aktivitas motorik dan penguatan nilai karakter siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis *Living Values Education (TGT-LVE)* dalam permainan bakiak.

Penelitian ini melibatkan 19 siswa kelas III sekolah dasar sebagai partisipan. Penelitian ini menerapkan teknik total sampling, yang berarti keseluruhan anggota populasi ditetapkan sebagai sampel dalam studi ini. Siswa berada rentang usia 8–10 tahun dan mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani secara reguler.

Prosedur penelitian terdiri dari tiga langkah, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, melakukan validasi instrumen penelitian, serta berkoordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest menggunakan instrumen TGMD-2 untuk mengetahui kemampuan motorik awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Living Values Education (TGT-LVE) melalui permainan bakiak yang dimodifikasi menggunakan lintasan zigzag selama empat kali pertemuan. Modifikasi lintasan dilakukan untuk meningkatkan koordinasi gerak, keseimbangan, kelincihan, serta kemampuan siswa dalam menyelaraskan langkah bersama anggota kelompok. Rincian pelaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Pembelajaran TGT-LVE melalui Permainan Bakiak

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran	Sintaks TGT	Fokus Nilai LVE
1	Pengenalan permainan bakiak, aturan permainan, latihan koordinasi langkah pada lintasan zigzag	Class Presentation, Teams	Kerja sama

2	Latihan permainan bakiak secara berkelompok dan penyelesaian tugas kelompok	Teams, Games	Kerja sama, tanggung jawab
3	Permainan dan turnamen antarkelompok menggunakan lintasan zigzag	Games, Tournament	Kerja sama, toleransi, tanggung jawab
4	Turnamen lanjutan, refleksi, dan penghargaan kelompok	Tournament, Team Recognition	Kerja sama, toleransi, tanggung jawab

Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi implementasi nilai kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab sebagai bagian dari Living Values Education (LVE). Pada tahap penyelesaian, siswa diberikan posttest menggunakan instrumen TGMD-2 untuk mengetahui perubahan kemampuan motorik setelah mengikuti pembelajaran. Data pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif, sedangkan data observasi dianalisis secara kualitatif untuk mendukung interpretasi hasil penelitian.

Pada penelitian kuantitatif, Instrumen yang diterapkan dalam aspek kuantitatif studi ini adalah *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2), yang secara khusus mengukur kemampuan lokomotor mencakup aktivitas berlari (*run*), melompat (*jump*), serta bergeser (*side gallop*). Instrumen kualitatif menggunakan lembar observasi nilai *Living Values Education* yang meliputi kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab. Seluruh instrumen divalidasi melalui *expert judgment*.

Teknik pengumpulan data kuantitatif menggunakan pretest dan posttest. Sementara itu, pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan lembar observasi Living Values Education (LVE). Observasi dilakukan oleh observer untuk mengamati perilaku siswa yang berhubungan dengan aspek kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab selama mengikuti pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak. Selain pemberian skor pada setiap indikator, observer juga mencatat temuan-temuan penting yang muncul selama proses pembelajaran sebagai data pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil kuantitatif.

Pengolahan data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan melalui pendekatan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, serta *t-test paired sample* dengan menetapkan taraf signifikansi sebesar 0,05. Prosedur analisis untuk data kualitatif meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap berikutnya adalah integrasi data yang dilakukan saat interpretasi akhir, guna memaparkan kaitan antara kemajuan kemampuan motorik dengan penguatan nilai karakter sepanjang implementasi model TGT-LVE

HASIL

Sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur kemampuan motorik awal. Setelah seluruh rangkaian perlakuan dilaksanakan selama empat kali pertemuan, siswa diberikan posttest kembali untuk mengevaluasi perubahan kemampuan motorik setelah dilakukannya intervensi.

Tabel 2. Ringkasan Data Deskriptif Skor GMQ Siswa pada Tahap *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	N	Mean	Std. Deviasi
GMQ Pretest	19	81,21	10,856
GMQ Posttest	19	89,26	12,260

Merujuk pada Tabel 2, ditemukan bahwa rata-rata skor GMQ saat pretest berada pada angka 81,21 dengan standar deviasi 10,856, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 89,26 dengan standar deviasi 12,260. Sebanyak 19 siswa terlibat sebagai sampel penelitian. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik siswa setelah pelaksanaan pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak. Peningkatan rata-rata skor GMQ dari 81,21 pada tahap pretest menjadi 89,26 pada tahap posttest mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diberikan berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan motorik siswa.

Tabel 3. Analisis Distribusi Normalitas Data Penelitian

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GMQ Pretest	.215	19	.021	.910	19	.075
GMQ Posttest	.241	19	.005	.932	19	.186
Selisih	.225	19	.012	.910	19	.075

Berdasarkan tes normalitas yang dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk*, nilai signifikansi untuk GMQ pretest adalah 0,075, sementara untuk GMQ posttest adalah 0,186. Karena nilai tersebut berada di atas taraf 0,05 (Sig. > 0,05), maka data pada tahap *pretest* maupun *posttest* dapat dinyatakan berdistribusi secara normal. Dengan begitu, data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dan analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji parametrik *paired sample t-test* untuk mengidentifikasi perbedaan kemampuan motorik siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak. Untuk

memastikan tingkat signifikansi statistik tersebut, dilakukan pengujian melalui metode *paired sample t-test*. Ringkasan hasil analisis dapat dicermati pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sampel T-test

		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	GMQ Posttest-GMQ Pretest	8.053	5.482	1.258	5.4101	10.695	6.403	18	<,001

Merujuk pada Tabel 4, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan rata-rata selisih skor antara *pretest* dan *posttest* sebesar 8,053. Dengan derajat kebebasan (*df*) 18, diperoleh nilai *t* sebesar 6,403 dengan tingkat signifikansi 0,001. Temuan ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, mengingat nilai signifikansi tersebut berada di bawah batas 0,05 ($p < 0,05$).

Hasil tersebut menandakan pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak signifikan upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Selain analisis signifikansi statistik, penelitian ini juga melibatkan perhitungan besaran pengaruh perlakuan menggunakan *effect size Cohen's d*. Hasil perhitungan disajikan sebagai berikut

Tabel 5. Hasil Uji Sampel Effect Size

		95% Confidence Interval				
		Standardizer ^a	Point Estimate	Lower	Upper	
Pair 1	GMQ Posttest-GMQ Pretest	Cohen's d	5.482	1.469	.804	2.114
		Hedges' correction	5.600	1.438	.787	2.070

Merujuk pada Tabel 5, kalkulasi *effect size* menunjukkan perolehan nilai *Cohen's d* sejumlah 1,469, yang diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa intervensi yang dilakukan memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan motorik siswa. Dengan demikian, hasil ini tidak sekadar menunjukkan

signifikansi statistik, melainkan turut merefleksikan keberhasilan intervensi dalam lingkup pembelajaran yang diimplementasikan.

Besarnya nilai *effect size* mengarah pada model pembelajaran yang digunakan dapat memberikan efek yang besar pada perkembangan kemampuan gerak siswa selama proses belajar berlangsung.

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbasis *Living Values Education* melalui permainan bakiak mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Ini terbukti melalui adanya kenaikan skor GMQ pada *post-test*, hasil uji *paired sample t-test* yang memperlihatkan perbedaan nyata, serta capaian nilai *effect size* yang tergolong dalam kategori tinggi.

Namun, peningkatan kemampuan motorik siswa bukan sekedar dipengaruhi oleh aktivitas fisik selama pembelajaran berlangsung, tetapi juga berkaitan dengan proses interaksi sosial dan internalisasi nilai karakter yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Guna memperjelas serta memberikan legitimasi tambahan pada temuan kuantitatif tersebut, dilakukan analisis kualitatif melalui observasi mendalam terhadap aspek kerja sama, sikap toleransi, serta tanggung jawab siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai *Living Values Education* (LVE) yang meliputi kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab mengalami peningkatan selama empat kali pertemuan pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak. Skor observasi diperoleh dari akumulasi penilaian pada ketiga aspek tersebut dengan skor maksimum sebesar 120. Kategori hasil observasi ditentukan berdasarkan persentase skor yang diperoleh, yaitu 0–20% (sangat kurang), 21–40% (kurang), 41–60% (cukup), 61–80% (baik), dan 81–100% (sangat baik). Hasil observasi perkembangan siswa selama proses pembelajaran disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Perkembangan Nilai *Living Values Education* (LVE) Selama Empat Pertemuan

Pertemuan	Kerja Sama	Toleransi	Tanggung Jawab	Total Skor	Persentase	Kategori
1	20	20	20	60	50,0%	Cukup
2	28	28	28	84	70,0%	Baik
3	31	30	32	93	77,5%	Baik
4	40	40	40	120	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6, total skor observasi mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Skor observasi meningkat dari 60 pada pertemuan yang pertama menjadi 84 pada pertemuan yang kedua, kemudian meningkat menjadi 93 pada pertemuan yang ketiga, dan mencapai skor maksimum 120 pada pertemuan keempat. Jika dikonversi ke dalam persentase, hasil observasi menunjukkan peningkatan dari 50% (kategori cukup) pada pertemuan pertama menjadi 70% (kategori baik) pada pertemuan kedua, 77,5% (kategori baik) pada pertemuan ketiga, dan 100% (kategori sangat baik) pada pertemuan keempat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan nilai kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab siswa.

Pada pertemuan pertama, siswa masih berada di tahap adaptasi terhadap pembelajaran berbasis permainan kelompok. Kondisi ini terlihat dari skor kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab yang masing-masing memperoleh skor 20. Sebagian siswa belum mampu menjaga kekompakan kelompok selama permainan berlangsung dan masih menunjukkan kecenderungan menyalahkan teman ketika terjadi kesalahan koordinasi dalam permainan bakiak. Selain itu, partisipasi siswa dalam aktivitas kelompok juga belum terlihat optimal sehingga interaksi antarsiswa masih terbatas.

Memasuki pertemuan kedua, mulai terlihat adanya perkembangan perilaku siswa. Skor kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab meningkat menjadi 28 pada masing-masing aspek. Siswa mulai lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Interaksi antarsiswa menjadi lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Selain itu, siswa mulai menunjukkan sikap toleransi dengan memberikan dukungan kepada teman kelompok yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung.

Pada pertemuan ketiga, perkembangan nilai karakter siswa semakin terlihat. Skor kerja sama meningkat menjadi 31, toleransi menjadi 30, dan tanggung jawab menjadi 32. Siswa mampu bekerja sama dengan lebih baik dan mulai menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompoknya. Kekompakan dalam menelaraskan langkah permainan bakiak semakin meningkat serta siswa mulai terbiasa saling membantu ketika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin memahami pentingnya koordinasi dan kerja sama dalam mencapai tujuan kelompok.

Pada pertemuan keempat, seluruh aspek observasi mencapai skor maksimum, yaitu 40 untuk kerja sama, 40 untuk toleransi, dan 40 untuk tanggung jawab. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu bekerja sama secara efektif, menghargai perbedaan

kemampuan teman, serta menjalankan aturan permainan dengan penuh tanggung jawab. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif karena siswa memahami pentingnya kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran TGT-LVE melalui permainan bakiak tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas motorik siswa, tetapi juga mendukung perkembangan nilai-nilai karakter yang menjadi bagian dari Living Values Education.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament berbasis Living Values Education (TGT-LVE) melalui permainan bakiak memberikan pengaruh baik terhadap keterampilan motorik siswa di sekolah dasar. Perubahan skor GMQ yang terjadi setelah empat kali pertemuan mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran yang memadukan unsur permainan, kerja sama kelompok, dan pengalaman belajar langsung mampu mendukung perkembangan keterampilan gerak siswa.

Penerapan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar melalui aktivitas kelompok dan permainan yang terstruktur. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk melaksanakan berbagai aktivitas gerak sehingga mendukung perkembangan kemampuan motorik (Juwana & Dewi, 2023; Marwati et al., 2023; Nur Wahidah & Kristin, 2023).

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan bakiak yang mengharuskan siswa mengoordinasikan gerakan tubuh secara serempak dengan anggota kelompoknya. Selama permainan berlangsung, siswa dituntut menjaga keseimbangan tubuh, menyelaraskan langkah kaki, menyesuaikan ritme gerak, serta mempertahankan koordinasi agar kelompok dapat bergerak secara efektif menuju garis akhir. Aktivitas tersebut memberikan peluang bagi siswa untuk melatih berbagai kemampuan gerak dasar yang menjadi fondasi perkembangan motorik. Permainan tradisional mampu memberikan pengalaman gerak yang beragam sehingga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa sekolah dasar (Triansyah & Gustian, 2020). Permainan tradisional tidak hanya berperan sebagai sarana rekreasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan fisik dan sosial siswa secara terpadu (Hayati & Kurniawan, 2020).

Hasil analisis statistik melalui paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa perubahan kemampuan motorik yang terjadi berkaitan dengan perlakuan yang diberikan selama penelitian. Rata-rata skor GMQ yang lebih tinggi pada posttest menunjukkan bahwa

siswa mendapatkan pengalaman belajar yang dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan gerak secara lebih optimal dibandingkan kondisi sebelum intervensi diberikan.

Selain signifikansi statistik, hasil penelitian juga menunjukkan nilai effect size yang termasuk pada kategori tinggi. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa pengaruh model TGT-LVE melalui permainan bakiak tidak hanya penting secara statistik, tetapi juga memiliki arti praktis yang kuat dalam konteks pembelajaran. Dengan kata lain, perubahan yang terjadi tidak sekadar terdeteksi melalui perhitungan statistik, melainkan memberikan dampak nyata terhadap perkembangan kemampuan motorik siswa. Bagi guru pendidikan jasmani, temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT-LVE dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik sekaligus mengembangkan keterampilan gerak dasar yang diperlukan pada usia sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik anak. Permainan tradisional memberikan kontribusi baik terhadap perkembangan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar (Safi'i et al., 2023). Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar siswa dengan lebih efektif (Moh. Nur Shodiq, 2025). Penelitian ini memperluas temuan-temuan tersebut melalui integrasi permainan bakiak, model TGT, dan pendekatan Living Values Education dalam satu desain pembelajaran yang terpadu.

Selain perkembangan kemampuan motorik, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan positif pada aspek kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi, saling membantu, menghargai anggota kelompok, serta menjalankan aturan permainan secara konsisten. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan perkembangan skor LVE dari kategori cukup pada pertemuan pertama menjadi kategori sangat baik pada pertemuan keempat.

Perkembangan nilai kerja sama dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan bakiak yang mengharuskan setiap anggota kelompok bergerak secara selaras untuk mencapai tujuan bersama. Dalam situasi tersebut, siswa perlu berkomunikasi, menyesuaikan ritme langkah, dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Kondisi ini mendorong terbentuknya interaksi sosial yang positif selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini selaras dengan

konsep pembelajaran kooperatif yang menempatkan keberhasilan kelompok sebagai hasil kontribusi seluruh anggota tim.

Temuan mengenai toleransi menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menerima perbedaan kemampuan teman dan memberikan dukungan ketika anggota kelompok mengalami kesulitan. Pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial secara langsung dapat membantu siswa mengembangkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan (Ulfah & Suyadi, 2020). Pada awal pembelajaran masih ditemukan siswa yang cenderung menyalahkan teman ketika terjadi kesalahan koordinasi. Namun, setelah beberapa kali pertemuan, siswa mulai menunjukkan sikap saling menghargai dan saling membantu. Perubahan perilaku tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas kelompok yang dilakukan secara berulang mampu membentuk pola interaksi sosial yang lebih positif.

Dari aspek tanggung jawab, siswa menunjukkan perkembangan dalam menjalankan tugas, mematuhi aturan permainan, dan menyelesaikan aktivitas hingga akhir pembelajaran. Permainan tradisional dapat menjadi media pembentukan karakter karena memberikan peluang kepada siswa untuk belajar bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya (Hayati & Kurniawan, 2020). Temuan ini sejalan dengan konsep Living Values Education yang menekankan pembelajaran nilai melalui pengalaman langsung. Nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, toleransi, dan sportivitas akan lebih mudah diinternalisasi ketika siswa terlibat secara aktif dalam situasi sosial yang nyata. Dalam penelitian ini, pengalaman tersebut muncul melalui aktivitas permainan dan turnamen kelompok yang memberikan peluang kepada siswa untuk menerapkan nilai-nilai tersebut secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model Teams Games Tournament, permainan tradisional bakiak, dan Living Values Education tidak hanya mendukung perkembangan kemampuan motorik siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter positif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian ketiga komponen tersebut dalam satu desain pembelajaran yang memungkinkan pengembangan aspek motorik dan karakter berlangsung secara bersamaan. Temuan ini berkontribusi terhadap pada pengembangan model pembelajaran yang lebih holistik di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa batasan. Pertama, jumlah sampel penelitian ini cukup terbatas dan hanya mencakup satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, desain one group pretest-posttest yang digunakan belum melibatkan kelompok kontrol sehingga efektivitas model TGT-LVE belum dapat

dibandingkan secara langsung dengan model pembelajaran lainnya. Ketiga, intervensi yang dilaksanakan selama empat pertemuan belum mampu menggambarkan dampak jangka panjang terhadap perkembangan motorik maupun karakter siswa. Oleh sebab itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta menerapkan intervensi dalam durasi yang lebih lama untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas model TGT-LVE dalam pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Implementasi model *Teams Games Tournament* yang mengintegrasikan *Living Values Education* melalui permainan bakiak terbukti memberikan kontribusi nyata dalam memajukan kemampuan motorik siswa sekolah dasar, sebagaimana dibuktikan melalui data *posttest*, analisis *paired sample t-test*, dan perolehan *effect size* yang signifikan dengan kategori besar. Aktivitas permainan bakiak yang dilakukan secara berkelompok mampu melatih koordinasi gerak, keseimbangan, serta keterampilan lokomotor siswa melalui proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Selain mempengaruhi kemampuan motorik, penerapan model TGT-LVE juga mendukung perkembangan nilai kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab siswa selama proses belajar berlangsung. Melalui aktivitas permainan dan kerja kelompok, siswa belajar berinteraksi, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompoknya. Dengan demikian, integrasi model TGT, permainan bakiak, dan pendekatan *Living Values Education* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik dan karakter siswa sekolah dasar secara holistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada jajaran pimpinan sekolah, seluruh tenaga pendidik, serta para siswa kelas III SDN Mindi II, Kabupaten Majalengka, atas segala dukungan, kesempatan, dan partisipasi aktif yang diberikan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, T. N., Akbar, S., & Winahyu, S. E. (2021). Implementasi Program Adiwiyata Berbasis Partisipatif Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 57. <https://doi.org/10.17977/um009v39i12021p057>
- Ariyanti, W. (2025). Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Early Childhood Journal*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4829>

- Budiarti, M., Prastika, V., Sitarianti, T. F., Zahro, H. M., & Hayati, A. A. (2025). Game Edukatif Bermuatan Nilai Moral Untuk Menanamkan Kerja Sama Siswa Kelas 3 Sd. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(3), 454–462. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i3.6481>
- Daryani. (2024). Teams-Games-Tournaments on Student Activity and Achievement: Elaboration of the Cooperative Learning Model. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 3(4), 150–160. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v3i4.362>
- Dzakiyyah, D. M. N., Widiyanto, W., Susanto, N., Nurhuda, P., Pavlovic, R., Fauziah, D. N., & Kurniawan, R. (2024). Melatih Motorik Kasar Anak Pra-Sekolah melalui Permainan Tradisional: A Literatur Review. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1647–1656. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6244>
- Hayati, A. A., & Kurniawan, D. T. (2020). Dolanan bocah caruban nagari sebagai upaya pembinaan nilai antikorupsi siswa sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(1), 81–93. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i1.28034>
- Heriwan, D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 673–680. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud, M. (2022). Efforts to Improve Collaboration Skills and Student Learning Outcomes Using the Teams Games Tournament Model. *Jurnal Maempo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191. <https://doi.org/10.35194/jm.v12i2.2768>
- Jaya, M. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 198. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i1.4558>
- Juwana, I. D. P., & Dewi, P. D. K. P. (2023). Cooperative Learning Type Teams Games Tournament On Respiratory System Lesson To Increase The Students Learning Activeness. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(1), 40–49. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i1.2713>
- Khodari, R., & Nurhidayah, S. (2025). Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 494–501. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2029>
- M. Alfin Huda, Benny Widya Priadana, & Hasan Saifuddin. (2026). Pengaruh permainan tradisional koprak terhadap konsentrasi siswa sekolah dasar. *Bravo 's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 14(1), 28–38. <https://doi.org/10.32682/bravos.v14i1/213>
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Moh. Nur Shodiq, A. P. P. A. N. (2025). *Integrasi Permainan Tradisional Dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar*.
- Ngaisah, N. C., & Aji Pangestu, A. P. (2024). Membentuk Generasi Emas Melalui Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 479–484. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.306>

- Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>
- Randi, R. S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Safi'i, I., Winarno, M. E., & Hariadi, I. (2023). Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia Literature Review: Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah. In 56 *GPJI* (Vol. 7, Number 1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Setyaningsih, D., Sirjon, S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036–7044. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>
- Setyawan, A. B., Setiawan, I., Yuliawan, D., & Pratama, B. A. (2022). Survei keterampilan motorik dasar peserta didik usia 10-11 tahun selama masa pandemi covid-19. *Sriwijaya Journal of Sport*, 2(1), 30–37. <https://doi.org/10.55379/sjs.v2i1.428>
- Siswanto, S., Winarno, M. E., Adi, S., & Setiawan, E. (2022). Bagaimana Dampak Permainan Tradisional Pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review. *Jurnal Patriot*, 4(4), 364–379. <https://doi.org/10.24036/patriot.v4i4.886>
- Trajkovic, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLOS ONE*, 13(8), e0202172. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
- Ulfah, J., & Suyadi, S. (2020). Urgency Living Values Education at Kindergarten Tiara Chandra Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.29313/ga:jpau.v4i1.5388>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>