

Mengembangkan *Decision Making* siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui Permainan Rangku Alu dengan Model Kooperatif TGT

Rika Aulia^{1*}, Bahtiar Firdiansyah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia

*rikaaulia144@gmail.com

Submit
18 Februari 2026

Review
4 Maret 2026

Publish
26 Maret 2026

Abstrak

Rendahnya kemampuan *decision making* siswa Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang memberi pengalaman pengambilan keputusan yang tidak hanya menekan aspek fisik, namun juga kemampuan berfikir secara cepat dan tepat, salah satu alternatif yang relevan adalah melalui permainan tradisional Rangku Alu dengan model kooperatif (TGT). Penelitian bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan permainan Rangku Alu berbasis model kooperatif TGT dalam pembelajaran olahraga, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya, menganalisis kontribusinya terhadap pengembangan kemampuan *decision making* siswa MI NU Nurul Haq. Penelitian menggunakan metode lapangan dengan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data model Miles dan Huberman dan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber serta teknik. Hasil penelitian menunjukkan permainan Rangku Alu dilaksanakan secara terstruktur, didukung antusiasme siswa, peran aktif guru, serta fasilitas sekolah. Siswa menunjukkan perkembangan kemampuan *decision making* yang terlihat dari beberapa indikator 1) mampu menirukan gerakan orang lain (imitasi), 2) melakukan gerakan tepat dan akurat (presisi), 3) gerakan yang berkualitas ketika terjadi secara reflek (naturalisasi). Permainan tradisional Rangku Alu berkontribusi pada pengembangan kemampuan gerak, aspek psikomotorik siswa, dan menjadi sarana yang tepat dalam mengembangkan kemampuan *decision making*, kerja sama, dan komunikasi. Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, sekaligus mendukung tujuan pembelajaran pendidikan olahraga.

Kata Kunci: *Decision making*, Madrasah Ibtidaiyah, Model kooperatif TGT, Pembelajaran olahraga, Rangku Alu.

Abstract

The low level of decision-making ability among Madrasah Ibtidaiyah students indicates the need for a learning approach that provides decision-making experiences which do not only emphasize physical aspects, but also develop the ability to think quickly and accurately. One relevant alternative is the use of the traditional game Rangku Alu combined with the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT). This study aims to describe the implementation of the Rangku Alu game based on the TGT cooperative model in physical education learning, identify the supporting and inhibiting factors of its implementation, and analyze its contribution to the development of decision-making abilities of students at MI NU Nurul Haq. The research employed field research using a qualitative approach through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, and data validity was ensured through source and technique triangulation. The results show that the Rangku Alu game was implemented in a structured manner, supported by students' enthusiasm, active teacher involvement, and school facilities. Students demonstrated improvement in decision-making abilities as indicated by several indicators: (1) the ability to imitate others' movements (imitation), (2) performing movements accurately and precisely (precision), and (3) executing high-quality movements reflexively (naturalization). The traditional Rangku Alu game contributes to the development of motor skills and students' psychomotor aspects, and serves as an appropriate medium for developing decision-making, cooperation, and communication skills. The implementation of traditional games

in physical education provides enjoyable and meaningful learning experiences while supporting the objectives of physical education learning.

Keywords: *Decision Making, Madrasah Ibtidaiyah, Cooperative Learning Model TGT, Physical Education Learning, Rangkuk Alu Traditional Game.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran olahraga sering menghadirkan situasi permainan yang menuntut kemampuan pengambilan keputusan *decision making* cepat dan tepat. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah kemampuan ini masih dalam tahap perkembangan sehingga siswa kerap menunjukkan keraguan, lambat bereaksi, dan kurang berani mengambil keputusan (*decision making*) saat bermain. Hal tersebut akan berdampak pada kurang optimal kondisi gerak, strategi bermain, dan kerjasama kelompok. Menurut Al Maulidah et al. (2023) keterampilan pengambilan keputusan memiliki hubungan erat dengan performa aktivitas jasmani, pengembangan karakter, serta kemampuan berpikir kritis. Kemampuan *decision making* dalam aktivitas olahraga juga berkaitan dengan indikator psikomotorik seperti kemampuan menirukan gerakan (imitasi), melakukan gerakan secara tepat (presisi), serta melakukan gerakan secara otomatis dan refleks (naturalisasi) (Aris Sunandar, 2024). Jika kemampuan ini tidak di latih sejak dini siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil tindakan yang tepat dalam kondisi mendesak. Perlu adanya strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung yang membuat siswa berfikir cepat dan mandiri dalam situasi bermain.

Pendekatan yang relevan untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu pendekatan yang menekankan kerjasama antarsiswa melalui kegiatan yang bersifat kompetitif namun tetap sehat, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar (Slavin, 2019). Dalam pembelajaran olahraga penerapan TGT memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara sosial sambil berlatih memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam berbagai situasi permainan. Sejalan dengan pandangan Johnson, dan Johnson (2019) pembelajaran kooperatif seperti TGT tidak hanya memperkuat kemampuan komunikasi, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab individu terhadap kelompoknya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Banani (2022) juga memperlihatkan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran berbasis aktivitas fisik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa hingga mencapai 78,5% dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Temuan tersebut memperkuat bahwa TGT merupakan strategi yang efektif dalam melatih kemampuan pengambilan keputusan atau *decision making*.

Permainan tradisional Rangkuk Alu yang berasal dari Nusa Tenggara Timur merupakan aktivitas yang melibatkan keterampilan koordinasi tubuh, ketepatan ritme gerak, serta kemampuan mengambil keputusan secara cepat untuk menghindari benturan bambu. Permainan ini tidak hanya melatih aspek fisik, tetapi juga menanamkan nilai kerja sama, konsentrasi, dan kedisiplinan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran Olahraga, yaitu mengembangkan kebugaran jasmani, kemampuan sosial, serta nilai-nilai moral siswa. Hasil penelitian Syaifuddin (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan kemampuan kerja sama siswa hingga 72%.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki efektivitas dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penerapan model TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola basket serta meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran (Shofa & Suroto, 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa model TGT juga memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan dribbling sepak bola siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Listiani et al., 2025). Selain itu, penggunaan model TGT juga dilaporkan mampu meningkatkan keterampilan teknik dasar bola voli seperti passing bawah dan passing atas siswa dalam pembelajaran jasmani (Indahwati & Utomo Putra, 2018). Namun demikian, masih sangat sedikit penelitian yang mencoba mengintegrasikan model TGT dengan permainan tradisional Rangkuk Alu dalam konteks pembelajaran olahraga di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Karakteristik siswa MI usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar, Motorik kasar meliputi, baris berbaris,

seni bela diri, senam, berenang, atletik, sepak bola, dan permainan lainnya (Mia, 2022). Menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan pembagian siswa ke dalam tim kecil dengan tugas masing-masing, seperti pemain jaga atau kapten, sistem skor yang membuat tim bersaing tapi tetap bekerja sama, dan sesi diskusi kelompok untuk mengevaluasi hasil, yang pada akhirnya menekankan kolaborasi sehat sambil membangun tanggung jawab bersama, Dipadukan dengan permainan tradisional Rongguk Alu berasal dari Nusa Tenggara Timur. Rongguk Alu dimainkan menggunakan dua pasang bambu yang digerakkan secara ritmis, disertai nyanyian, dengan tujuan untuk menjepit kaki lawan di antara bambu (Rahmawati & Cahyono, 2022).

Kemampuan *decision making* melibatkan proses berpikir siswa untuk memikirkan situasi permainan, menimbang risiko, dan memilih aksi cepat, misalnya kapan melompati bambu berdasarkan ritme lawan, yang bisa berkembang lewat refleksi tim di TGT dan tantangan fisik dari Rongguk Alu. Pendekatan tersebut diharapkan tidak hanya mampu menciptakan proses pembelajaran olahraga yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna, tetapi juga menjadi sarana dalam melestarikan warisan budaya Indonesia di lingkungan sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengembangkan model pembelajaran pendidikan olahraga berbasis permainan Rongguk Alu melalui pendekatan kooperatif TGT sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa di Madrasah Ibtidaiyah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan permainan tradisional Rongguk Alu melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran olahraga di Madrasah Ibtidaiyah. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati secara langsung perilaku, interaksi, dan respons siswa dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara alami dan kontekstual (Septiyan, 2017). Menurut Sugiyono, (2016), Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci serta teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi. Permainan tradisional Rongguk Alu dipandang relevan untuk dikaji karena mampu menumbuhkan kerja sama, koordinasi gerak, serta kemampuan pengambilan keputusan secara cepat dalam suasana kompetitif yang tetap menyenangkan (Rahmawati, 2021).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari siswa kelas V yang berjumlah 24 orang dan guru olahraga MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul, Kudus, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen pembelajaran, arsip sekolah, foto, dan catatan kegiatan pembelajaran. Tipe data yang digunakan berupa data kualitatif yang menggambarkan proses pembelajaran, interaksi siswa, serta kemampuan pengambilan keputusan siswa selama kegiatan berlangsung. Pengukuran kemampuan *decision making* siswa Madrasah Ibtidaiyah difokuskan pada indikator psikomotorik yang dikemukakan oleh Sunandar (2024), meliputi: (1) kemampuan menirukan gerakan orang lain (imitasi), (2) kemampuan melakukan gerakan secara tepat dan akurat (presisi), dan (3) kemampuan melakukan gerakan berkualitas secara refleksi (naturalisasi).

Proses penelitian ini melalui empat tahapan utama, yaitu pra-lapangan, pelaksanaan, analisis, dan pelaporan. Tahap pra-lapangan mencakup perencanaan dan persiapan instrumen, sedangkan tahap pelaksanaan berfokus pada penerapan pembelajaran olahraga berbasis permainan Rongguk Alu dengan model TGT. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles huberman (2020) melalui tiga langkah yaitu reduksi data (mengkode tema dari data mentah), penyajian data (dalam narasi atau tabel), dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta *member check* kepada informan. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan, yaitu guru olahraga, siswa kelas V, dan dokumen pembelajaran. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Langkah ini memperkuat validitas data dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari berbagai metode pengumpulan informasi.

HASIL

Pembelajaran olahraga melalui permainan tradisional Rongguk Alu menggunakan model pembelajaran Kooperatif TGT bertujuan untuk melatih pengambilan keputusan siswa Madrasah

Ibtidaiyah dalam aspek psikomotorik sekaligus menumbuhkan kerja sama dan komunikasi. Permainan Rangku Alu merupakan permainan tradisional yang menggunakan dua pasang bambu yang digerakkan secara ritmis oleh beberapa pemain, sementara pemain lain melompat di antara bambu dengan menyesuaikan tempo agar tidak terjepit. Dalam rangkaian kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya dilatih keterampilan gerak dasar lokomotor seperti melompat dan koordinasi tubuh tetapi juga dibimbing untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat sesuai dengan aturan dan situasi permainan, menyesuaikan dengan ritme bambu, mematuhi aturan permainan, serta bekerja sama dengan anggota kelompok. Permainan Rangku Alu yang dipadukan dengan model kooperatif TGT dinilai relevan untuk mengembangkan kemampuan *decision making* siswa madrasah ibtidaiyah secara kontekstual dan sejalan dengan tujuan pembelajaran olahraga. Penelitian ini dilaksanakan di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul, Kaliwungu, Kudus. Dilaksanakan secara sistematis melalui tiga pertemuan Pembelajaran. Secara umum pelaksanaan kegiatan mencakup tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Implementasi Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 1 (Pengenalan Permainan Rangku Alu)

Tahap perencanaan guru menyusun modul ajar sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran. Modul ajar memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pada setiap pertemuan, pembagian kelompok, dan sistem penilaian.



Gambar 1. Sampul Modul Ajar sebagai Panduan Implementasi Permainan Rangku Alu Menggunakan Model Kooperatif TGT.

Tahap pelaksanaan guru menjelaskan konsep permainan Rangku Alu melalui video dan demonstrasi. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk saling berdiskusi, pembagian kelompok dilakukan dengan seimbang agar tidak ada selisih antar kelompok. Guru menjelaskan peran masing-masing siswa seperti pemegang bambu bertugas untuk membuka dan menutup bambu sesuai dengan ritme atau ketukan, sementara siswa yang tidak memegang bambu disebut pelompat yang bertugas melompat saat bambu terbuka dengan salah satu kaki diangkat. Siswa mulai berlatih sesuai contoh guru tanpa menggunakan bambu. Tahap ini menunjukkan indikator imitasi, di mana siswa menyesuaikan gerakan berdasarkan contoh yang diberikan. Tahap evaluasi guru memberikan refleksi dan umpan balik terkait kerja sama dan pengambilan keputusan dalam permainan.

2. Pertemuan 2 (Penerapan Permainan Rangku Alu untuk Melatih *Decision Making*)

Tahap perencanaan guru menyiapkan 18 tongkat yang sama panjang, kemudian dibagi menjadi 3 jadi masing-masing kelompok mendapatkan 6 buah tongkat yang sama panjang sebagai sarana pembelajaran. Guru juga merencanakan tahapan permainan dari ritme lambat hingga sedang untuk melatih konsentrasi dan pengambilan keputusan siswa. Selanjutnya siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 8 orang dengan pembagian peran sebagai pelompat dan penggerak bambu.

Kegiatan pelaksanaan diawali dengan pemanasan otot tangan dan kaki, guru kemudian mengulas kembali pertemuan sebelumnya dan menjelaskan aturan permainan. Permainan dimulai saat bambu mulai digerakkan siswa mulai mengamati ritme bambu untuk melihat peluang melompat dengan aman, salah satu siswa menyatakan saat bermain "*awalnya saya lihat dulu, menunggu bambu terbuka*". Kemudian siswa menimbang risiko apakah harus

menunggu atau melompat, saat sudah yakin siswa mengambil keputusan untuk melompat dengan tepat dan cepat. Selama kegiatan berlangsung permainan dilakukan secara bertahap dari ritme lambat hingga sedang.



Gambar 2. Guru Menjelaskan Aturan Permainan dan Alur Permainan serta Siswa Mulai Bermain Rangku Alu

Guru mengamati proses permainan dan memberikan arahan jika diperlukan seperti *“bambunya kurang lebar”* dan *“ritmenya pelan-pelan”*. Siswa terlihat sangat aktif dan bersemangat saat melakukan permainan serta saling memberikan dukungan kepada teman sekelompoknya. Pernyataan itu didukung dengan hasil wawancara siswa *“merasa sangat senang dan seru saat bermain Rangku Alu dan kami bekerja sama untuk menggerakkan bambu”*.

Pertemuan kedua ini siswa sudah mulai bisa mengambil keputusan berdasarkan situasi permainan, pernyataan ini didukung dengan pendapat siswa mereka mengambil keputusan dengan mengikuti irama bambu. Hasil wawancara dengan guru olahraga juga menunjukkan adanya perkembangan kemampuan pengambilan keputusan siswa. Guru menyampaikan bahwa *“siswa menunjukkan peningkatan pengambilan keputusan selama kegiatan Rangku Alu berlangsung, serta sangat antusias karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan”*. Perkembangan kemampuan *decision making* siswa mulai terlihat pada kemampuan menentukan waktu lompatan secara tepat dan akurat berdasarkan ritme bambu, yang mencerminkan indikator presisi, dimana siswa mulai mengambil keputusan mandiri berdasarkan situasi permainan dan ritme kelompok.

Tahap refleksi guru memberikan umpan balik terkait pengalaman siswa selama permainan berlangsung serta strategi agar siswa konsentrasi dan tepat dalam mengambil keputusan sebelum melompat. Guru memberikan gambaran singkat tentang pertemuan selanjutnya yaitu turnamen permainan kelompok.

3. Pertemuan 3 (Turnamen Permainan Rangku Alu berbasis Model Kooperatif TGT)

Tahap perencanaan guru merancang pelaksanaan turnamen dengan sistem penilaian yang mencakup ketepatan gerak, kerja sama kelompok, dan sportivitas. Pembagian kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir. Dari 24 siswa hanya 21 siswa yang hadir, kemudian dari 21 siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar.

Tahap pelaksanaan pertemuan ketiga merupakan puncak pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penjelasan guru mengenai sistem penilaian berdasarkan kecepatan, ketepatan, dan sportivitas lalu bertindak sebagai fasilitator dan juri dalam permainan, siswa nampak lebih fokus dan cepat dalam mengambil keputusan terutama saat irama bambu dipercepat. Guru olahraga juga menyampaikan bahwa *“pada pertemuan ketiga ini antusias siswa lebih tinggi dibanding pertemuan sebelumnya, terlihat saat bambu semakin cepat siswa juga semangat melompat dan menggerakkan bambu”*. Dari tiga kelompok tadi kemenangan diraih oleh kelompok yang cepat dan tepat dalam mengambil keputusan dan yang paling sedikit yang kakinya terkena bambu, sedangkan kelompok yang kalah umumnya mengalami kendala koordinasi dalam membuka bambu sesuai irama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sudah mampu melakukan gerakan dengan lancar dan stabil serta menguasai pola gerak permainan Rangku Alu. Kemampuan *decision making* siswa tampak berkembang pada tingkat naturalisasi, ditandai dengan kemampuan siswa menyesuaikan waktu lompatan secara refleks ketika tempo bambu dipercepat, tanpa harus menunggu instruksi guru atau aba-aba dari teman. Salah satu siswa mengatakan bahwa *“saat melompat harus tepat dan kompak saat membuka bambu”*. Temuan ini diperkuat oleh

hasil wawancara dari guru olahraga yang mengatakan bahwa *“peningkatan decision making siswa Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq naik hingga ke 80%-85%”*. Selain kemampuan psikomotorik kegiatan ini juga meningkatkan nilai sportivitas, tanggung jawab, rasa percaya diri dan, kerjasama antar teman.



Gambar 3. Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Turnamen* dalam Permainan Rangkuk Alu

Tahap evaluasi, guru menggunakan acuan dari modul ajar permainan Rangkuk Alu berbasis model kooperatif TGT untuk menilai sikap, partisipasi, dan kerjasama selama kegiatan berlangsung. Guru juga memberikan umpan balik berupa pertanyaan kepada siswa setelah kegiatan berakhir pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan pengalaman siswa dalam menentukan waktu lompatan, kerja sama tim serta strategi menyesuaikan irama permainan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Rangkuk Alu

Faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan permainan Rangkuk Alu di MI NU Nurul Haq terlihat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru olahraga. Salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan kegiatan ini adalah tingginya minat dan antusiasme siswa terhadap permainan tradisional. Selama permainan siswa menunjukkan semangat yang tinggi karena permainan Rangkuk Alu dikemas secara menyenangkan dan berbentuk kompetisi sebagaimana disampaikan guru olahraga bahwa *“anak-anak sangat antusias dan semangat sekali mungkin karena bentuk pembelajarannya permainan”*. Konsentrasi dan pengambilan keputusan yang tepat menjadi faktor yang mendukung keberhasilan, ketika ritme permainan semakin cepat siswa mampu beradaptasi dengan baik karena terbiasa melakukan pengambilan keputusan secara langsung berdasarkan situasi di lapangan. Guru olahraga menyampaikan bahwa *“waktu ritme bambu dipercepat, anak-anak jadi lebih fokus dan belajar menyesuaikan. Kalau ada yang mulai tidak seirama, saya langsung mengingatkan dan menegur supaya mereka bisa menyesuaikan tempo.”*

Dukungan dari sekolah turut memperkuat pelaksanaan kegiatan. Pihak sekolah memberikan fasilitas berupa tongkat, lapangan serta dukungan dari guru lain selama kegiatan berlangsung khususnya dari waka kurikulum. Waka kurikulum menyampaikan bahwa *“kegiatan pembelajaran seperti Rangkuk Alu sangat sesuai dengan karakter yang diajarkan di MI NU Nurul Haq, karena permainan tradisional membantu siswa belajar sambil bermain sekaligus melatih keterampilan dan pengambilan keputusan”*. Kegiatan ini juga mengalami beberapa hambatan salah satu hambatan adalah perbedaan kemampuan konsentrasi dan koordinasi antar siswa ketika ritme bambu meningkat beberapa siswa mulai kehilangan fokus dan kesulitan menyesuaikan gerak. Guru olahraga menyampaikan bahwa *“pada tempo cepat, sebagian siswa cenderung gugup dan melakukan kesalahan berulang”*. Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, guru melakukan pengelolaan ritme permainan dan pemberian umpan balik langsung agar siswa dapat kembali menyesuaikan gerakan dengan irama permainan.

Kontribusi Permainan Rangkuk Alu Terhadap Decision Making Siswa

Penerapan pembelajaran olahraga berbasis permainan Rangkuk Alu memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kemampuan *decision making* siswa kelas V MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul. Pada tahap awal permainan, siswa menunjukkan kemampuan menirukan

gerakan yang dicontohkan oleh guru, khususnya gerakan melompat dan posisi kaki saat bambu dibuka. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti contoh guru dalam menentukan waktu lompatan, meskipun pada awalnya masih tampak ragu dan menunggu teman lainnya. Temuan ini menunjukkan keterlaksanaan indikator imitasi, di mana pengambilan keputusan siswa masih dipengaruhi oleh contoh dan arahan guru.

Tabel 1. Hasil dan Tindak Lanjut Penelitian

No	Aspek	Hasil	Tindak Lanjut
1.	Implementasi	Tahap: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi berjalan baik dengan 3 pertemuan. Permainan Rangku Alu berbasis TGT melatih pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat. 1. Pada pertemuan 1 guru mengenalkan permainan Rangku Alu 2. Pada pertemuan 2 tahap pelaksanaan permainan Rangku Alu menggunakan bambu 3. Pertemuan 3 turnamen permainan rangku alu dengan model kooperatif TGT	Model pembelajaran diterapkan berkelanjutan pembelajaran olahraga; mengembangkan kemampuan decision siswa Madrasah Ibtida
2.	Faktor pendukung dan penghambat	Pendukung : Antusiasme siswa, konsentrasi dan pengambilan keputusan yang tepat, dukungan pihak sekolah, peran aktif guru, serta fasilitas berupa tongkat dan lapangan. Penghambat :Perbedaan konsentrasi dan koordinasi siswa saat ritme permainan meningkat	Guru perlu menyesuaikan tempo permainan dan memberikan pendampingan bertahap sesuai kemampuan siswa.
3.	Kontribusi	Pemanfaatan permainan tradisional Rangku Alu berbasis model kooperatif TGT membantu mengembangkan beberapa indikator <i>decision making</i> pada siswa. Indikator 1. Indikator pertama, siswa mampu menirukan gerakan orang lain, terlihat dari siswa menirukan gerakan melompat sesuai contoh guru. 2. Indikator kedua, melakukan gerakan yang tepat atau akurat, terlihat ketika siswa menunggu bambu terbuka sebelum melakukan lompatan agar tidak terjepit. 3. Indikator ketiga, gerakan yang berkualitas ketika terjadi secara reflek, terlihat dari kemampuan siswa menyesuaikan waktu lompatan ketika tempo permainan dipercepat.	Pengalaman pengambilan keputusan yang diperoleh melalui permainan Rangku Alu diharapkan dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran lain, seperti kerja kelompok di kelas, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan dalam kehidupan sekolah sehari-hari.

Seiring berjalannya permainan, kemampuan *decision making* siswa berkembang pada aspek ketepatan dan akurasi gerakan. Siswa mulai mampu menentukan waktu lompatan secara tepat dengan menunggu bambu terbuka agar tidak terjepit, serta menyesuaikan keputusan berdasarkan ritme ketukan bambu dan aba-aba kelompok. Kondisi ini menunjukkan keterlaksanaan indikator presisi, karena siswa mampu mengambil keputusan secara mandiri sesuai situasi permainan. Guru olahraga menyampaikan bahwa siswa sudah mampu mengambil keputusan yang lebih tepat selama permainan berlangsung, yang diperkuat oleh pernyataan siswa bahwa mereka melompat dengan mengikuti irama bambu agar lebih aman dan tepat. Kemampuan *decision making* siswa juga terlihat berlangsung secara refleksi. Hal ini terlihat ketika tempo permainan dipercepat, siswa tetap mampu menyesuaikan waktu lompatan tanpa ragu dan bergerak secara otomatis sesuai ritme kelompok. Hal ini menunjukkan keterlaksanaan indikator naturalisasi, di mana pengambilan keputusan telah menjadi respons spontan dalam permainan. Beberapa siswa menyatakan bahwa “setelah bermain Rangku Alu kami merasa lebih berani dan cepat dalam mengambil keputusan”.

Guru olahraga juga menyampaikan bahwa kemampuan pengambilan keputusan yang dilatih melalui permainan Rangku Alu diharapkan tidak hanya muncul dalam pembelajaran olahraga saja, tetapi dapat diterapkan pada aktivitas lain di sekolah, seperti kerja sama dalam kelompok. Guru olahraga menyampaikan bahwa siswa sudah mampu mengambil keputusan yang lebih tepat sesuai situasi permainan. Temuan ini diperkuat oleh pernyataan siswa yang menyatakan bahwa mereka melompat dengan mengikuti irama bambu agar lebih aman dan tepat. Dengan demikian, permainan Rangku Alu berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan gerak dan psikomotorik siswa, sekaligus menjadi sarana yang efektif dalam melatih kemampuan pengambilan keputusan, kerja sama, dan komunikasi antar siswa.

PEMBAHASAN

Analisis Implementasi Kegiatan Permainan Rangku Alu

Pelaksanaan permainan tradisional Rangku Alu dengan model kooperatif TGT menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan kemampuan *decision making* siswa MI NU Nurul Haq. Permainan ini dirancang untuk melatih kemampuan pengambilan keputusan melalui aktivitas fisik yang melibatkan gerak lokomotor (melompat, berpindah posisi), non lokomotor (menjaga keseimbangan, membungkuk, dan menyesuaikan ritme bambu), dan manipulatif (mengatur posisi bambu, langkah kaki menghindari jepitan bambu saat melompat). Kombinasi gerak tersebut menuntut siswa untuk mengamati situasi permainan dan menentukan tindakan dalam waktu yang singkat. Proses ini menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung selama permainan berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme L.S Vygotsky & Bakhtin (1978), yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dalam proses belajar, sehingga siswa mampu membangun pemahaman berdasarkan interaksi dengan lingkungan dan aktivitas yang dilakukan. Aktivitas permainan tidak hanya melatih kemampuan motorik, tetapi juga mendorong proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Listyana et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar, khususnya gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, karena siswa memperoleh stimulasi motorik yang lengkap melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan berulang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa model kooperatif TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya bergerak secara fisik tetapi juga berfikir cepat untuk menyesuaikan waktu lompatan, ritme bambu, dan strategi kelompok hal ini sejalan dengan pendapat Suardin et al. (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan interaksi sosial antar teman, dan membangun tanggung jawab individu maupun kelompok. Pembelajaran Rangku Alu dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, pada pertemuan pertama siswa di kenalkan dengan permainan Rangku Alu dan lagu Ampar-Ampar Pisang menggunakan LCD Proyektor dan guru menjelaskan asal usul permainan aturan dasar serta cara bermain dengan teknik gerak awal seperti melompat dengan satu kaki dan menjaga keseimbangan tubuh. Pada tahap ini, pembelajaran di fokuskan pada pemahaman konsep dan simulasi gerak tanpa bambu siswa masih berada pada tahap menirukan dan menyesuaikan gerak dasar.

Pada pembelajaran kedua, siswa di fokuskan pada praktik permainan Rangku Alu menggunakan bambu. Siswa mulai terlibat secara langsung dalam situasi permainan yang melibatkan pengambilan keputusan seperti menentukan waktu yang tepat untuk melompat sesuai ritme bambu, dan koordinasi anggota kelompok. Dalam proses ini siswa terlihat mulai mampu menyesuaikan keputusan berdasarkan situasi permainan baik sebagai pelompat maupun pemegang bambu. Pada pertemuan ketiga permainan Rangku Alu dilaksanakan dalam bentuk turnamen berbasis model kooperatif TGT. Siswa menunjukkan peningkatan keberanian dan ketepatan dalam mengambil keputusan, terutama saat ritme bambu dipercepat. Selain itu, kerja sama dan komunikasi antar anggota kelompok juga tampak semakin baik, sehingga permainan dapat berlangsung lebih lancar dan terkoordinasi. Keterlibatan secara langsung tersebut membuat siswa belajar dari pengalaman mereka sendiri selama permainan berlangsung. Kesalahan yang terjadi, seperti terlambat atau kurang sinkron dalam menggerakkan bambu, menjadi bahan perbaikan pada giliran selanjutnya.

Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa belajar dalam kelompok kecil yang terstruktur melalui aktivitas permainan dan kompetisi yang terorganisasi. Interaksi antarsiswa dalam kelompok mendorong terjadinya diskusi, saling membantu, serta penyusunan strategi bersama, sehingga kesalahan yang muncul selama permainan seperti kurang tepat menentukan waktu atau langkah menjadi bahan refleksi dan perbaikan pada giliran berikutnya. Pola pembelajaran ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penjelasan guru, tetapi melalui kerja sama tim, pengalaman bermain, serta tanggung jawab individu dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam interaksi sosial yang terstruktur, memiliki tanggung jawab individu, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok melalui aktivitas yang bermakna (Gillies, 2016).

Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat permainan Rangku Alu

Permainan tradisional Rangku Alu berbasis model kooperatif TGT di MI NU Nurul Haq didukung oleh beberapa faktor yang saling berkaitan baik dari siswa, guru, maupun sekolah. Salah satu faktor pendukung utama adalah tingginya minat dan antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Tingginya antusiasme tersebut dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna akan meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik siswa dalam belajar (Ryan & Deci, 2000). Kondisi ini penting karena keterlibatan emosi dan motivasi siswa menjadi persyaratan proses belajar yang bermakna dan menyenangkan, khususnya dalam aktivitas yang menuntut konsentrasi dan pengambilan keputusan secara cepat.

Faktor pendukung lainnya adalah kemampuan siswa dalam menyesuaikan konsentrasi dan keputusan sesuai situasi permainan. karakteristik permainan Rangku Alu menuntut koordinasi kelompok dan ketepatan waktu turut mendukung berkembangnya kemampuan *decision making* siswa. Dalam permainan ini siswa tidak hanya mengikuti instruksi guru, namun harus melompat dengan tepat dan akurat serta menyesuaikan keputusan berdasarkan situasi permainan. Proses tersebut menunjukkan bahwa pengambilan keputusan siswa tidak terjadi secara sepiut melainkan melalui pengamatan, pertimbangan, dan respon terhadap kondisi yang berubah-ubah. Pola belajar seperti ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman nyata, kemudian merefleksikan pengalaman tersebut untuk membangun pemahaman dan keterampilan baru yang dapat diterapkan pada situasi selanjutnya (Anggreni, 2021). Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat melatih kemampuan kognitif dan psikomotorik secara bersamaan.

Dukungan pihak sekolah juga menjadi faktor pendukung penting dalam pelaksanaan kegiatan ini. Sekolah menyediakan fasilitas lapangan serta memberikan ruang bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dalam pembelajaran, keberadaan fasilitas tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai media yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar langsung melalui gerak, interaksi sosial, dan eksplorasi aktivitas permainan, sejalan dengan teori lingkungan belajar bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih bermakna dan berkesan ketika lingkungan fisik sekolah dirancang dan dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas belajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan peserta didik (Cato et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara, pihak waka kurikulum menyampaikan bahwa "*kegiatan pembelajaran seperti Rangku Alu sangat sesuai dengan karakter yang diajarkan di MI NU Nurul Haq, karena permainan tradisional membantu siswa belajar sambil bermain sekaligus melatih keterampilan dan pengambilan keputusan*". Pernyataan tersebut selaras dengan Standar Kelulusan MI NU Nurul Haq menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Dukungan ini diperkuat oleh permendikbudristek nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan, peraturan Menteri agama no 347 tentang implementasi kurikulum Merdeka, dan PMA Nomor 2 Tahun 2020, yang menegaskan bahwa pembelajaran harus mengintegrasikan nilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan integritas melalui pengalaman belajar langsung. Melalui permainan tradisional Rangku Alu, siswa

tidak hanya mengembangkan kemampuan *decision making*, tetapi juga menginternalisasi nilai karakter secara alami dalam pembelajaran olahraga.

Pelaksanaan permainan Rangku Alu juga menghadapi beberapa faktor penghambat, terutama perbedaan kemampuan konsentrasi dan koordinasi antar siswa. Pada saat ritme permainan meningkat, tidak semua siswa mampu mempertahankan fokus dan ketepatan gerak. Hambatan ini menunjukkan bahwa kemampuan pengambilan keputusan siswa masih berada pada tahap perkembangan dan memerlukan pendampingan secara bertahap. Namun demikian, hambatan tersebut tidak bersifat menghambat secara permanen, melainkan menjadi bagian dari proses belajar siswa dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan permainan. Peran guru dalam mengelola hambatan tersebut menjadi faktor penentu keberlangsungan pembelajaran. Melalui pengaturan tempo permainan, pemberian aba-aba, serta umpan balik langsung, guru membantu siswa untuk kembali fokus dan menyesuaikan keputusan dengan situasi permainan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa hambatan yang muncul dapat diminimalkan melalui strategi pembelajaran yang tepat dan responsif terhadap kondisi siswa.

Secara keseluruhan, faktor pendukung dalam pelaksanaan permainan Rangku Alu berbasis model kooperatif TGT lebih dominan dibandingkan faktor penghambat. Permainan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan pengambilan keputusan melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan. Hambatan yang muncul justru menjadi bagian dari proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar beradaptasi, berkonsentrasi, dan mengambil keputusan secara lebih matang.

Analisis Kontribusi

Penerapan pembelajaran olahraga berbasis permainan tradisional Rangku Alu memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kemampuan *decision making* siswa kelas V MI NU Nurul Haq. Melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok, siswa tidak hanya dituntut melakukan gerak fisik, tetapi juga harus mengambil keputusan secara cepat dan tepat sesuai situasi permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada tahap awal pelaksanaan permainan, sebagian siswa masih ragu dalam menentukan waktu melompat dan cenderung menunggu arahan guru atau mengikuti keputusan teman. Namun, seiring berjalannya permainan dan meningkatnya ritme, siswa mulai menunjukkan kemandirian dan ketepatan dalam mengambil keputusan selama aktivitas berlangsung.

Perkembangan *decision making* siswa dalam permainan Rangku Alu dianalisis berdasarkan tiga indikator, pada indikator imitasi, siswa awalnya mengambil keputusan dengan meniru pola gerakan teman atau contoh dari guru sebagai acuan dasar dalam menentukan waktu dan cara melompat. Pada indikator presisi, siswa mulai mampu mengambil keputusan yang lebih tepat, ditunjukkan melalui ketepatan waktu melompat dan kesesuaian gerakan dengan irama bambu tanpa banyak kesalahan. Adapun pada indikator naturalisasi, siswa menunjukkan kemampuan mengambil keputusan secara refleks, di mana respon gerak dilakukan secara spontan, stabil, dan konsisten tanpa perlu berpikir panjang, menandakan bahwa proses pengambilan keputusan telah terinternalisasi dengan baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pengambilan keputusan siswa tidak hanya berkembang pada aspek psikomotorik, tetapi juga melibatkan proses kognitif dalam merespons situasi permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian Firdiansyah (2025) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir logis berperan signifikan sebagai prediktor keberhasilan pembelajaran olahraga, baik dalam aspek pemahaman teori maupun performa praktik, karena peserta didik dituntut untuk menganalisis situasi, menentukan tindakan, dan mengeksekusi gerak secara tepat dalam waktu yang singkat.

Penerapan permainan Rangku Alu di padukan dengan TGT membuat kemampuan *decision making* siswa berkembang seiring dengan tuntutan koordinasi dalam kelompok. Siswa harus mengoordinasikan penglihatan, gerakan kaki, serta ritme permainan secara bersamaan, sehingga keputusan yang diambil tidak hanya bersifat individual, tetapi juga mempertimbangkan kondisi kelompok, guru olahraga menyampaikan bahwa "*permainan Rangku Alu membantu siswa belajar berkomunikasi dan berkoordinasi, baik sebagai pelompat maupun sebagai pemegang bambu*". Dalam situasi tersebut, siswa dituntut untuk mendengarkan aba-aba, memberi isyarat, serta menyesuaikan keputusan individu dengan keputusan kelompok demi keberhasilan bersama. Sejalan dengan penelitian Ilmi & Ari (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional

yang dilakukan secara berkelompok menciptakan situasi sosial yang menuntut adanya interaksi, komunikasi, dan koordinasi antarpemain dengan tujuan kelompok, sehingga kemampuan komunikasi dan koordinasi siswa berkembang secara alami dalam konteks pembelajaran berbasis permainan. Kondisi tersebut diperkuat oleh pernyataan siswa yang mengungkapkan bahwa *“setelah bermain Rangku Alu mereka merasa lebih berani dan lebih cepat dalam mengambil keputusan”* karena permainan menuntut respon yang tepat dalam waktu singkat. Selain itu, sifat permainan yang menyenangkan membuat siswa terdorong untuk terus mencoba dan memperbaiki keputusan ketika melakukan kesalahan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan olahraga berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, khususnya dalam proses pengambilan keputusan selama aktivitas fisik. Pendekatan taktis menempatkan siswa pada situasi permainan yang menuntut respons cepat, pemilihan tindakan yang tepat, serta koordinasi dengan teman anggota kelompok (Syahputri et al., 2023), sehingga proses *decision making* berkembang secara alami melalui pengalaman bermain.

Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga memberikan pengalaman belajar yang holistik, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mendukung tujuan pembelajaran pendidikan olahraga yang menekankan keseimbangan antara aspek fisik, kognitif, dan sosial siswa (Manninen et al., 2025). Dengan bimbingan guru yang tepat permainan tradisional Rangku Alu tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kemampuan gerak dan aspek psikomotorik siswa, tetapi juga menjadi sarana yang efektif dalam melatih kemampuan *decision making*, kerja sama, dan komunikasi. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mendukung tujuan pembelajaran pendidikan olahraga yang menekankan keseimbangan antara aspek fisik, kognitif, dan sosial siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa fokus utama penelitian ini adalah pada pengembangan kemampuan *decision making* siswa melalui penerapan permainan tradisional Rangku Alu berbasis model kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Pengembangan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek keterampilan gerak, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menentukan tindakan secara cepat, tepat, dan adaptif sesuai situasi permainan yang dinamis.

Secara lebih spesifik, kemampuan pengambilan keputusan siswa berkembang melalui tiga tahapan, yaitu imitasi, presisi, dan naturalisasi. Pada tahap awal, siswa cenderung meniru gerakan dan keputusan dari guru maupun teman (imitasi). Selanjutnya, siswa mulai mampu mengambil keputusan yang lebih tepat dan terkoordinasi dengan ritme permainan (presisi). Pada tahap akhir, siswa menunjukkan kemampuan mengambil keputusan secara refleks, spontan, dan konsisten tanpa ketergantungan pada arahan (naturalisasi).

Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Rangku Alu tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi memiliki makna sebagai media pembelajaran kontekstual yang melatih integrasi kemampuan kognitif, psikomotorik, dan sosial siswa. Aktivitas lompatan dalam permainan merepresentasikan proses pengambilan keputusan yang menuntut ketepatan waktu, keberanian mengambil risiko, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan ritme, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat dan hanya pada satu jenjang kelas, sehingga belum dapat menggambarkan perkembangan kemampuan *decision making* secara jangka panjang maupun pada konteks yang lebih luas. demikian, permainan tradisional Rangku Alu berbasis TGT berpotensi menjadi alternatif pembelajaran olahraga yang efektif untuk mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif, melibatkan jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji model pembelajaran lain guna memperkuat dan memperluas temuan penelitian.

SARAN

Peneliti mendatang disarankan untuk mengkaji permainan tradisional Rangku Alu dalam pembelajaran olahraga dengan menggunakan model atau metode pembelajaran yang berbeda, sehingga dapat ditemukan kebaruan terkait pengembangan potensi permainan tersebut,

khususnya dalam meningkatkan kemampuan decision making siswa. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, seperti problem based learning, discovery learning, atau pendekatan lainnya, memungkinkan munculnya karakteristik pembelajaran yang berbeda sehingga memberikan perspektif baru terhadap implementasi permainan Rangkuk Alu.

Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh penerapan permainan secara lebih objektif, serta melibatkan jenjang pendidikan yang berbeda seperti SMP atau SMA untuk melihat konsistensi hasil. Peneliti juga disarankan untuk memfokuskan kajian pada indikator tertentu dalam kemampuan pengambilan keputusan, seperti presisi atau naturalisasi gerak, agar diperoleh hasil yang lebih mendalam dan spesifik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Bahtiar Firdiansyah, M.Pd. atas dorongan dan bantuan yang tak henti-hentinya atas bimbingan, kesabaran, pengalaman serta ilmu yang telah diberikan selama penyusunan Artikel ini di Universitas Islam Negeri Sunan Kudus. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Sunan Kudus. atas dukungan dan dorongan yang sangat berharga dan MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul, Kudus atas kontribusi serta fasilitas yang memungkinkan terselenggaranya penelitian ini dengan baik. Tidak lupa, penulis mengapresiasi doa, dukungan, dan kasih sayang dari orang tua yang senantiasa menjadi sumber kekuatan hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Anggreni. (2021). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 186., 32(3), 167–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.86>
- Aris Sunandar. (2024). Instrumen Penilaian Psikomotorik. *Analisis Kajian Literatur*, 5(1), 271.
- Azmi Banani, U. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1211>
- B, I. Y. R., & Cahyono, H. (2022). Proceedings of the 7th Progressive and Fun Education International Conference (PROFUNEDU 2022). In *Proceedings of the 7th Progressive and Fun Education International Conference (PROFUNEDU 2022)*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-71-8>
- Cato, Risqiabdillah, Fauziyyahratri, Zakaria, A., Syidiq, M. L. A., Purwanti, & Mazidah, S. N. (2024). Peran sarana prasarana dalam menunjang proses pembelajaran di MA ASY- Syafil-iyahh Karangasem perspektif Guru dan siswa. *Jurnal*, 16(1), 125–134.
- Firdiansyah, B., Hary, V., & Nur Fadli, N. (2025). *pembelajaran materi bola besar mahasiswa PGMI*. 1–19.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Ilmi, S., & Ari Kusmati, N. (2024). The Implementation of Traditional Game Media to Enhance Social-Emotional Relationships Between Elementary School Students Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 5(5), 1061–1068.
- Indahwati, N., & Utomo Putra, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah dan Passing Atas Bola Voli Pada Kelas VII di SMP MUHAMMADIYAH 8 TANGGULANGIN. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07(01), 15–18.
- Johnson, D. W.; Johnson, R. T. (2019). *Joining Together: Group Theory and Group Skills (12th ed.)*.

- Listiani, T., Yonanda, D. A., & Anshori, Y. Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 74–85. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.70>
- Listyana, E. E. P., Tuasikal, A. R. S., & Indahwati, N. (2025). Penerapan Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Lokomotor dan Non-Lokomotor pada Murid Sekolah Dasar. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(2), 459–466. <https://doi.org/10.46838/spr.v6i2.818>
- L.S Vygotsky, & Bakhtin, M. M. (1978). Mind in Society The Development. *University of Texas Press Slavic Series*, 1, 91.
- Manninen, M., Magrum, E., Campbell, S., & Belton, S. (2025). The effect of game-based approaches on decision-making, knowledge, and motor skill: A systematic review and a multilevel meta-analysis. *European Physical Education Review*, 31(1), 18–32. <https://doi.org/10.1177/1356336X241245305>
- M.B., M., A.M., H., & J., S. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Mia. (2022). Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(4), 351–371.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Shofa, K. Z., & Suroto. (2024). Effectiveness Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) On Learning Outcomes In Basketball Learning. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 5(2), 149–156.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Syahputri, A. M., Nazareta, P. I., & Mukholid, A. (2023). Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Program Pembelajaran Intervensif Berbasis Pendekatan Taktis di SD Negeri Palur 2 Aulia. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 45(1), 1–17.
- Syaifuddin, T., Nurlela, L., & Prasetya, S. P. (2020). *The Effect of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournaments (TGT) and Learning Motivation on Student Learning Outcomes*.

