

**PENGARUH GAME SITUASI, *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR
PEMBELAJARAN PJOK
(Studi Eksperimen terhadap peserta didik Kelas IV SDN
Karangtengah II Purwosari)**



**Oleh:
MARASATI
22604251004**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Magister Pendidikan

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

MARASATI: Pengaruh Game Situasi, *Teams Games Tournament* (TGT), dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PJOK (Studi Eksperimen terhadap peserta didik Kelas IV SDN Karangtengah II Purwosari). **Tesis. Yogyakarta: Program Studi S2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran Game Situasi, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan gaya belajar terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD N Karangtengah II Purwosari. Waktu penelitian adalah tanggal 23 Oktober 2023 sampai dengan 15 Desember 2023. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV berjumlah 28 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan instrumen gaya belajar, instrumen penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *ANOVA Two-Way*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat ada pengaruh metode pembelajaran Game Situasi dan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK, dengan nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$. Dengan nilai $F_{hitung} = 24,947 > F_{tabel} = 2,95$. Ada pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang memiliki gaya belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik dengan nilai signifikansi $0,290 > 0,05$ dan nilai $F_{hitung} = 1,273 < F_{tabel} = 2,95$. Metode Pembelajaran Game Situasi nilai *pretest* gaya belajar auditori memiliki rata-rata 62,00, kinestetik 57,00 dan visual 62,20, nilai rata-rata tertinggi yaitu gaya belajar visual. Sedangkan saat *posttest* gaya belajar auditori memiliki rata-rata 71,40, kinestetik 69,25 dan visual 70,60, gaya belajar auditori memiliki rata-rata tertinggi pada *posttest* metode pembelajaran Game Situasi. Dari metode pembelajaran Teams Games Tournament hasil *pretest* menunjukkan peserta didik dengan gaya belajar auditori memiliki rata-rata 59,90, kinestetik 55,00 dan visual memiliki 55,80, gaya belajar auditori memiliki rata-rata tertinggi. Hasil *posttest* menunjukkan gaya belajar auditori memiliki rata-rata 73,00, kinestetik 72,00 dan visual 73,00, nilai rata-rata gaya belajar visual tertinggi pada nilai *posttest* Teams Games Tournament. Adanya perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran Game Situasi, Teams Games Tournament dan Gaya Belajar terhadap hasil belajar PJOK.

Kata Kunci: Game Situasi , Gaya Belajar, Hasil Belajar, *Teams Games Tournament* (TGT).

ABSTRACT

MARASATI: Effect of Situation Game, Teams Games Tournament (TGT), and Learning Style towards the Learning Outcomes of Physical Education (Experimental Study on the Fourth Grade Students of SDN Karangtengah II Purwosari). **Thesis. Yogyakarta: Master Program of Physical Education for Elementary School, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to analyze the effect of the Situation Game learning method, Teams Games Tournament (TGT) learning method, and learning styles towards the learning outcomes of Physical Education learning.

This research used a descriptive quantitative approach. This research was conducted at SD N Karangtengah II (Karangtengah 2 Elementary School), Purwosari. The time of the research was conducted from 23 October 2023 to 15 December 2023. The research sample 28 fourth grade students. The data collection used learning style instruments, cognitive, affective, and psychomotor assessment instruments. The data analysis technique used Two-Way ANOVA.

The results of this research show that there is an effect of the Situation Game and Teams Games Tournament learning methods towards the learning outcomes of Physical Education, with a significance value of $0.000 < 0.05$. With a value of $F_{\text{count}} = 24.947 > F_{\text{table}} = 2.95$. There is a significant effect between students who have Visual, Auditory, and Kinesthetic learning styles with a significance value of $0.290 > 0.05$ and $F_{\text{count}} = 1.273 < F_{\text{table}} = 2.95$. Game Learning Method for the pretest score of auditory learning style has an average of 62.00, kinesthetic at 57.00 and visual at 62.20, the highest average value is the visual learning style. Meanwhile, during the posttest, the auditory learning style has an average of 71.40, kinesthetic at 69.25, and visual at 70.60, the auditory learning style has the highest average score on the posttest of the Situation Game learning method. From the Teams Games Tournament learning method, the pretest results show that students with an auditory learning style have an average of 59.90, kinesthetic at 55.00, and visual learning styles at 55.80, the auditory learning style has the highest average score. The posttest results show that the auditory learning style has an average of 73.00, kinesthetic at 72.00, and visual at 73.00, the average score of the visual learning style is the highest in the Teams Games Tournament posttest. There are differences in the effect between the learning methods of Situation Games, Teams Games Tournaments, and Learning Styles towards the learning outcomes of Physical Education.

Keywords: Game Situation, Learning Style, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Jalan Colombo 1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 565500;
Laman: <http://www.uny.ac.id> e-mail: humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marasati
Nomor Induk Mahasiswa : 22604251004
Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 4 Januari 2024
Yang membuat pernyataan,



Marasati
22604251004

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH GAME SITUASI, *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR
PEMBELAJARAN PJOK
(Studi Eksperimen terhadap peserta didik Kelas IV SDN
Karangtengah II Purwosari)**

TESIS

**MARASATI
NIM. 22604251004**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Proposal Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 5 Januari 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing


Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP : 196707011994121001


Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd
NIP. 197002051994032001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH GAME SITUASI, *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR
PEMBELAJARAN PJOK
(Studi Eksperimen terhadap peserta didik Kelas IV SDN
Karangtengah II Purwosari)

TESIS

MARASATI
22604251004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 12 Januari 2024

TIM PENGUJI

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
(Ketua/Penguji)

[Signature] 19/01-2024

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd
(Sekretaris/Penguji)

[Signature] 19-01-2024

Prof. Dr Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
(Penguji Utama)

[Signature] 19-1-2024

Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd
(Penguji Pembimbing)

[Signature] 19/01/2024

Yogyakarta, 19 Januari 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



[Signature]
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or
NIP. 198306262008121002

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Kepada kedua orang tua saya, Ayah saya Jubar dan Ibu saya Sri Setyarini yang senantiasa membimbing, mendoakan, mendukung, mendampingi, dan memberikan segala kasih sayang sampai saat ini.
2. Untuk orang terkasih Muhammad Rifki, terimakasih sudah memberikan dukungan, semangat, dan sudah selalu ada sampai saat ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan berkatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengaruh Game Situasi, *Teams Games Tournament* (TGT) dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PJOK (Studi Eksperimen terhadap siswa Kelas IV SD N Karangtengah II Purwosari)”** dengan baik. Tesis ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd., selaku dosen pembimbing, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Direktur Program Pascasarjana beserta staf yang telah memberikan kesempatan penulis untuk berkuliah di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. selaku Koorprodi S2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar serta para dosen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu.
4. Penguji dan Sekertaris Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Tesis ini.
5. Kepala sekolah dan Guru PJOK, serta peserta didik Kelas IV SD N Karangtengah II, atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Seluruh keluargaku dan orang-orang dekat tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.

7. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar angkatan 2022 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia, berkat, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Amin.

Yogyakarta, Januari 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Marasati', enclosed within a circular scribble.

Marasati

NIM. 22604251004

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Pendidikan Jasmani.....	13
2. Game Situasi	15
3. <i>Teams Games Tournament</i>	18
4. Gaya Belajar.....	21

5. Hasil Belajar.....	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel.....	34
D. Variabel Penelitian.....	34
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	39
G. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan	49
C. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	33
Tabel 2. Penskoran Angket Gaya Belajar	35
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Gaya Belajar Peserta didik	35
Tabel 4. Instrumen Angket Gaya Belajar Peserta didik.....	37
Tabel 5. <i>One-Sample Kolmogorov- Smirnov Test</i>	44
Tabel 6. <i>Leven's Test of Equality of Error Variance</i>	45
Tabel 7. <i>Test of Between-Subjects Effects</i>	46
Tabel 8. <i>Descriptions Statistics</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	31
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	65
Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	66
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	67
Lampiran 4. Data Hasil Instrumen Gaya Belajar	68
Lampiran 5. Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
Lampiran 6. Modul Pembelajaran Metode Game Situasi	71
Lampiran 7. Modul Pembelajaran Metode <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	87
Lampiran 8. Dokumentasi.....	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu pembelajaran yang digemari oleh peserta didik di berbagai jenjang sekolah. Tentunya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mempunyai tujuan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut pendapat Naibuk (2017: 01) tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai bukan hanya untuk mengembangkan individu dari segi fisik saja, melainkan dari segi mental, sosial, emosional, dan intelektual yang dilakukan melalui gerak tubuh atau melalui kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah dasar berperan penting untuk proses pembinaan anak sejak dini, memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang tersusun secara sistematis (Mulyaarja & Hastuti, 2015: 112).

Pendidikan dasar memiliki misi dan peran dalam pembangunan sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan dasar menentukan keberhasilan pendidikan lanjutan, karena di sekolah dasar peserta didik memperoleh pengalaman belajar dasar sebagai prasyarat untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis dengan berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan fisik, pertumbuhan fisik, perkembangan intelektual dan karakter. Daulay, dkk (2021: 146) mengemukakan tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan bukan hanya mengembangkan ranah

jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani adalah salah satunya aspek perkembangan dari proses pendidikan umum dan penggunaan keterampilan gerak individu secara sukarela dan bermanfaat berhubungan langsung dengan reaksi, mental, emosional dan sosial. PJOK merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik (jasmani) dan Kesehatan digunakan sebagai alat untuk perubahan holistic umumnya perkembangan individu. Yahya dan Sufitriyono (2020) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani di sekolah memiliki beberapa tujuan lain meningkatkan kondisi fisik peserta didik, juga membantu peserta didik membentuk nilai-nilai kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (gerak) yang merupakan aspek-aspek. Saat mempelajari pendidikan jasmani, yang terpenting adalah tetap berpegang pada kurikulum dikembangkan di sekolah-sekolah saat ini. Untuk mengembangkan pendidikan yang bermutu tinggi tentunya penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sangatlah penting. Karena pada kenyataannya Pendidikan di Indonesia yang sekarang diselenggarakan belum mendapat hasil yang sesuai dengan harapan pemerintah (Sulaiman, 2017).

Menurut pendapat Yusnina (2019:01), Tingkat mutu pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain peserta didik, guru (pengajar), sarana prasarana dan lingkungan sekolah. Begitu pula menurut

Susilo, Boyke & Sudrajat (2018:20) Ada banyak faktor yang menentukan performa bagus seseorang, salah satunya melalui pendekatan ilmu olahraga. Proses pembelajaran yang berlangsung antara guru dan peserta didik di pada dasarnya merupakan transformasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan melibatkan aktivitas fisik dan mental. murid yang baik fisik dan mental merupakan bentuk pengalaman belajar peserta didik yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran. Guru sebagai pendidik profesional diharapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dalam ketika mengajar tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan melainkan proses mengubah tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan itu mengharapkan. Selama proses pembelajaran guru harus menjadi teladan bagi peserta didik, mentor, pelatih dan kecerdasan intelektual kemampuan motorik peserta didik, serta membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan inovatif dan kreatif. Menurut Shah (2008), proses pembelajaran mengajar merupakan kegiatan integral (intactly integrated) antar peserta didik sebagai peserta didik yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar.

Menurut Rusman (2011) , dalam sistem pembelajaran, guru memang dibutuhkan untuk dapat memilih metode pembelajaran yang tepat, untuk dapat memilih dan menggunakan fasilitas belajar, mampu memilih dan menggunakan alat evaluasi, mampu mengelola pembelajaran di kelas serta di laboratorium,

menguasai materi, dan memahami karakter. Keberhasilan belajar peserta didik dalam PJOK dapat dilihat perubahan sikap dan perilaku atau hasil belajar peserta didik. Dalam kurikulum merdeka belajar saat ini hasil belajar peserta didik ditentukan berdasarkan capaian pembelajaran (CP) yang ditetapkan. Namun pada kenyataannya keberhasilan peserta didik dalam capaian pembelajaran masih belum tercapai dengan maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dalam akumulatif hasil belajar peserta didik selama tengah semester dari asesmen sumatif tengah semester dan nilai harian peserta didik yang belum mencapai capaian hasil pembelajaran secara maksimal. Dapat dilihat dari capaian pembelajaran selama tengah semester hanya 25% peserta didik yang dapat memenuhi capaian pembelajaran dengan maksimal pada setiap materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan masih kurang maksimalnya capaian pembelajaran peserta didik di SD N Karangtengah II.

Capaian pembelajaran yang belum tercapai secara maksimal dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yang dapat mempengaruhi adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Di SD Karangtengah II guru masih berpegang pada metode dan instruksi tradisional, yaitu mencoba menggunakan metode ceramah, peserta didik hanya mendapatkan informasi hanya dari guru. Hal ini dilakukan sedemikian rupa sehingga lebih banyak peserta didik yang menunggu tidak melakukan apa-apa menemukan sesuatu untuk diri sendiri dan juga pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik. Pemikiran yang kreatif dan inovatif dibutuhkan oleh guru agar capaian pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dalam berbagai aspek. Hal ini

dikarenakan perkembangan dunia teknologi saat ini tidak dapat dihindari selalu mempengaruhi segala bidang kehidupan tidak terkecuali bagi siapapun. Tidak menutup kemungkinan perkembangan teknologi ini akan berdampak tidak baik untuk menciptakan pembelajaran yang baik dan efektif.

Menggunakan metode pembelajaran terkini sesuai kondisi dan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta mempertimbangkan faktor lainnya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Metode yang efektif dapat mencakup penggunaan pendekatan yang inovatif, interaktif, dan memotivasi siswa (Ackland, 2015). Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam era digital dan kurikulum merdeka belajar ini adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada contohnya yaitu metode Game Situasi dan *Teams Games Tournament* (TGT). Metode Game situasi dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat di kembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dan juga dapat menarik minat peserta didik. Sesuai karakteristik peserta didik yang menyenangi permainan aktif dan ingin mencapai sesuatu (Sepriyadi, 2023: 8). Lestari, dkk (2022) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis *Temas Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran ini dapat mengasah kognitif peserta didik. Dikuatkan dengan penelitian Fikri, Darmayasa, dan setyawan (2022) mengemukakan bahwa *Temas Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada materi permainan sepak bola, dan juga Ratu (2023) dalam penelitiannya menggunakan metode *Temas Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam permainan bola basket. Tidak hanya dalam

materi permainan namun dalam materi lompat jauh *Temas Games Tournament* (TGT) juga dapat meningkatkan hasil belajar (Afroni & Dinata, 2014).

Pendekatan pembelajaran kolaboratif TGT sangat sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar yang ingin memperkenalkan pembelajaran kelompok dan bermain. TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku kata, dan ras (Johnson & Johnson, 2018). Jadi dapat disimpulkan bahwa *Temas Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini terbukti bagus dalam membantu siswa memahami ide-ide sulit (Levine & Marcus, 2007). Namun hal ini juga sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim, mendukung teman sebaya, dan menjadikan kegiatan belajar lebih berpusat pada siswa (Curşeu & Pluut, 2013). Bekerja sama dalam kelompok akan memfasilitasi kinerja belajar yang lebih baik karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi (Chen & Yang, 2019).

Menurut Febriani dan Rifki (2020) Metode game situasi dapat mengembangkan kemampuan, dan mengajak aktif dalam Latihan yang menyenangkan dimana anak bergerak kreatif dalam permainan semakin meningkat dari yang mudah hingga permainan kompleks. (Iacono, Eliakim, & Meckel, 2015) mengatakan bahwa game situasi dapat meningkatkan keterampilan. Metode game situasi juga berdampak pada fisik, fisiologis dan teknik, selain itu ada berbagai factor lain yang mempengaruhi intensitas (

Corvino, Tessitore, Minganti, & Sibila, 2014). Dari penelitian Ariyanto (2022) game situasi dapat meningkatkan kemampuan dalam permainan bola voli. Dikuatkan dengan pernyataan Permadi, Muhamad, dan Kurniawati (2023) bahwa game situasi memberikan dampak dan pengaruh baik terhadap keterampilan dan keapikan bermain. Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa game situasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Di lain pihak, perolehan hasil belajar suatu kegiatan pembelajaran juga dipengaruhi karakteristik peserta didik dalam hal ini adalah gaya belajar. Oleh karena itu gaya belajar peserta didik ini perlu menjadi salah satu kajian guru dalam merancang pembelajaran (Hudaibiah, 2015). Perlunya mengkaji gaya belajar ini adalah karena gaya belajar ini merupakan cerminan dari perilaku yang relatif tetap dalam diri seseorang dalam menerima, memikirkan dan memecahkan masalah maupun dalam penyampaian informasi. Ini berarti bahwa gaya belajar berhubungan erat dengan bagaimana sebuah informasi diproses dan selanjutnya disimpan dalam memori yang akan menjadi ingatan jangka pendek atau ingatan jangka panjang. Dengan kata lain gaya belajar akan mendeskripsikan bagaimana peserta didik memberi perhatian, menerima, menangkap, menyeleksi, dan mengorganisasikan suatu informasi dari luar dirinya. Ada banyak gaya belajar yang telah terdefiniskan hingga saat ini yaitu gaya belajar kinestetik dan gaya belajar visual. Gaya belajar kinestetik menggunakan pendekatan yang fleksibel dalam pemecahan masalah. Mereka yang memiliki gaya ini cenderung mendekati pemecahan masalah dari banyak tinjauan. Sementara itu, gaya belajar visual mempunyai karakteristik yaitu

kebutuhan untuk melihat sesuatu (informasi/pelajaran) secara visual untuk mengetahuinya atau memahaminya. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual cenderung menangkap pelajaran dengan melihat materi bergambar dan sebelumnya harus melihat bukti-bukti konkret agar peserta didik bisa paham.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa adanya pengaruh metode pembelajaran game situasi, team game tournament dan gaya belajar terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK peserta didik kelas IV di SD N Karangtengah II. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Game Situasi, *Teams Game Tournament* (TGT) dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PJOK**” (Studi Eksperimen terhadap peserta didik Kelas IV SDN Karangtengah II Purwosari).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran PJOK
2. Peserta hanya mengikuti perintah guru tanpa adanya kreativitas dari peserta didik dan peserta didik cenderung pasif
3. Pendidik yang masih berkatat pada pola lama dimana guru sebagai pusat pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran
4. Kurang maksimalnya pemanfaatan metode pembelajaran game situasi dan TGT dalam pelaksanaan pembelajaran

5. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dan kurang menarik mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan kurang tertarik pada materi pembelajaran
6. Adanya pengaruh metode game situasi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik,
7. Adanya pengaruh *teams games tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
8. Adanya pengaruh gaya belajar sebagai cara peserta didik menerima pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar.
9. Kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil asesmen peserta didik setiap materi pembelajaran PJOK yang kurang maksimal
10. Menganalisis gaya belajar peserta didik yang belum diketahui guna menentukan pembelajaran yang sesuai.

C. Batasan Masalah

Agar tidak mengambil masalah terlalu luas, maka penelitian ini perlu ada batasan yang akan diteliti, dengan tujuan agar lebih fokus, maka penelitian ini terbatas pada pengkajian dan pengujian pengaruh game situasi, team games tournament dan gaya belajar terhadap hasil pembelajaran pjok. Adapun peserta didik yang dilibatkan pada penelitian ini yaitu peserta didik Kelas IV SDN Karangtengah II Purwosari.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan Batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh game situasi terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK?
2. Adakah pengaruh *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK?
3. Adakah perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori, visual dan kinestetik terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Menganalisis pengaruh game situasi terhadap hasil pembelajaran PJOK.
2. Menganalisis pengaruh (TGT) terhadap hasil pembelajaran PJOK.
3. Menganalisis pengaruh metode pembelajaran terhadap gaya belajar visual pada peserta didik dan hasil pembelajaran PJOK.
4. Menganalisis pengaruh metode pembelajaran terhadap gaya belajar auditori pada peserta didik dan hasil pembelajaran PJOK.
5. Menganalisis pengaruh metode pembelajaran terhadap kinestetik pada peserta didik dan hasil pembelajaran PJOK.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis, manfaat tersebut dapat sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.
- c. Peneliti akan mendapatkan pengalaman dan dalam hal mengaplikasikan ilmu penelitian, yaitu mengenai pengumpulan dan menganalisis data penelitian

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Kajian penelitian ini dapat menjadi pengalaman penelitian yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan peneliti, dan juga mendapatkan jawaban atas permasalahan yang dikaji terkait dengan judul.

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di jenjang sekolah dasar dan jenjang selanjutnya, untuk meningkatkan aspek-aspek yang meningkatkan mutu pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan juga pembelajaran yang bervariasi serta dapat mengetahui gaya belajar masing-masing peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan partisipasi dalam aktivitas fisik, permainan dan olahraga (Casey & MacPhail, 2018; Ciotto & Gagnon, 2018; Gil-Arias et al., 2021). Berbagai aktivitas fisik, permainan dan olah raga digunakan sebagai media atau perantara. Sepanjang seri ini, siswa akan didukung dan dilatih. Kurikulum merupakan unsur yang memberikan kontribusi terhadap terwujudnya proses pengembangan potensi peserta didik yang berkualitas (Lambert et al., 2015; Wijngaards-de Meij & Merx, 2018). Pembelajaran adalah suatu hal yang tidak akan pernah berakhir sampai kapanpun. Menurut Hamalik (2017:57) pembelajaran merupakan kombinasi dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan alur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Sedangkan Aris Fajar (2014:50) mendeskripsikan pembelajaran yang berhasil apabila ada perubahan positif dalam diri. Menurut Nurmai, dkk (2018:54) Pendidikan jasmani adalah sarana perkembangan motoric, kemampuan fisik, pengetahuan dan penanaman nilai sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial serta pembiasaan pola hidup sehat. PJOK dalam pembinaan peserta didik melalui aktivitas fisik secara teratur dan sesuai kaidah gerak, juga berupaya agar peserta didik mengamalkan nilai-nilai luhur yang diwujudkan dalam pola hidup sehat. sebagai salah satu sarana peningkatan kualitas hidup tidak hanya menitik beratkan pada disiplin dan sportivitas yang tinggi, namun

juga pada pengembangan budi pekerti dan budi pekerti, serta pencapaian prestasi yang dapat membangkitkan kebanggaan bangsa (Andrade et al., 2019).

Atletik, permainan, olah raga akuatik, dan pencak silat merupakan contoh kegiatan olah raga (Ribeiro et al., 2021), dalam PJOK merupakan pembelajaran yang paling dominan menggunakan aktivitas fisik (lari, jalan, lompat, lempar, dll) yang dilaksanakan diluar kelas. Mata pelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional (Rahmat & Anggara, 2020). Oleh karena itu, dalam kurikulum saat ini dirumuskan tujuan pendidikan jasmani yaitu membantu peserta didik meningkatkan derajat kebugaran jasmani, keterampilan gerak, dan kesehatan melalui pengenalan dan pengenalan sikap positif, pematangan sikap mental yang dilaksanakan dalam berbagai kegiatan jasmani, sehingga pendidikan jasmani di sekolah memiliki arti penting bagi pendidikan secara keseluruhan (Mustafa & Dwiyoogo, 2020; Rokim, 2016). Bentuk pendidikan jasmani di sekolah tidak hanya untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani anak tetapi juga untuk memberikan pengalaman dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotor bagi anak.

Pembelajaran PJOK bersifat prosedural, sehingga pembelajaran harus direncanakan dan dirancang secara sistematis sehingga memperhatikan aspek-aspek pembelajaran pendidikan jasmani. Winarno, (2006:85-86) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran pendidikan jasmani perlu

dilaksanakan secara prosedural, dimulai dari kegiatan pendahuluan (warm up) 5-10% dari total waktu, 80-90% dari kegiatan inti pembelajaran dan 5% dari kegiatan penutup pembelajaran. Waktu berganti pakaian juga perlu diperhatikan agar pembelajaran Penjasorkes lebih efektif. Oleh karena itu pembelajaran harus direncanakan agar aspek kegiatan pembelajaran PJOK diperhatikan dengan baik

2. Game Situasi

Game situasi adalah pengembangan dari metode drill, metode drill merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada penguasaan teknik suatu cabang olahraga yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara berulang-ulang, dalam metode drill atlet melakukan gerakan gerakan sesuai dengan apa yang diinstruksikan pelatih dan melakukan secara berulang-ulang. Dengan gerakan berulang-ulang secara tidak langsung akan terjadi otomatisasi gerakan. Oleh karena itu, dalam metode drill perlu disusun tata urutan latihan yang baik agar terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil latihan yang optimal. drill game situation dikatakan dapat menimbulkan transfer gerak yang efektif untuk bermain dengan permainan sesungguhnya (Aguiar, Botelho, Lago, Maças, & Sampaio, 2012). Stimulasi berupa keseluruhan pola pergerakan yang ada menjadi rangkaian gerakan terstruktur dan dapat di gunakan dalam pertandingan yang sesungguhnya (Luteberget, L. S., Trollerud, H. P., & Spencer, M. 2017). Dalam proses latihan saat ini, metode latihan gaya permainan merupakan metode kompleks yang mencakup latihan dan

permainan, serta kerjasama antar pemain atau seluruh tim. Permainan seperti latihan yang digambarkan dengan cara ini merupakan rangsangan adaptif yang mewakili kepribadian kompleks yang mengarah pada peningkatan efektivitas pemecahan situasi dan stabilitas permainan, dan juga dapat berkontribusi pada pengembangan dan pemeliharaan kebugaran (Lehnert, M., Stejskal, P., Háp, P., & Vavák, M. 2008).

Teknik latihan yang direkomendasikan berdasarkan metode game situasi dapat meningkatkan kinerja fisik dan efektivitas latihan dengan menggabungkan komponen permainan yang ada (Hill-Haas, Dawson, Impellizzeri, & Coutts, 2011). Latihan situasional yang menyenangkan juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan taktis dalam olahraga tim. Terbukti memberikan stimulasi aerobik yang sebanding dengan metode latihan interval tradisional (Iacono, Eliakim, & Meckel, 2015). Oleh karena itu, latihan yang didasarkan pada metode game situasi dapat mempengaruhi aktivitas fisik, fisiologis dan teknis. Selain itu, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi intensitas latihan berbasis permainan (Corvino, Tessitore, Minganti, & Sibila, 2014).

Latihan drill game situasi memberikan lokasi serta konsep gerakan yang berbeda, sehingga memiliki pengaruh langsung pada aspek-aspek tertentu seperti dalam penguasaan teknik (Irja, I., & Rifki, M. S. 2019). Selain itu Devi, S. (2019) mengatakan bahwa dalam latihan, sebagian pelatih banyak menggunakan metode *drills for game-like situation* untuk meningkatkan prestasi. Dalam setiap metode pembelajaran pasti akanmada kekurangan dan

kelebihan metode yang digunakan. Pada setiap metode pasti ada kelebihan dan kekurangannya, Menurut Mujahidin & Wibowo (2016)

Adapun kelebihan dari metode ini yaitu:

1. pembentukan kebiasaan yang dilakukan dengan mempergunakan metode ini akan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.
2. pemanfaatan kebiasaan-kebiasaan tidak memerlukan banyak konsentrasi dalam pelaksanaannya.
3. pembentukan kebiasaan membuat gerakan-gerakan yang kompleks, rumit menjadi otomatis.

Kekurangan pada metode ini yaitu:

1. metode ini dapat menghambat bakat dan inisiatif murid, karena murid lebih banyak dibawa kepada konformitas dan di arahkan pada uniformitas.
2. kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton, mudah membosankan.
3. membentuk kebiasaan yang kaku, karena murid lebih banyak di tujukan untuk mendapatkan kecapaian memberikan respons secara otomatis, tanpa menggunakan inteligensi.
4. dapat menimbulkan verbalisme karena murid-murid lebih banyak dilatih menghafal soal-soal dan menjawab secara otomatis.

Game situasi dapat disimpulkan suatu metode pembelajaran berbasis game sesungguhnya dimana peserta didik diarahkan untuk melaksanakan

pembelajaran berpedoman pada permainan sesungguhnya proses evaluasi terjadi secara bersamaan dengan permainan metode ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan otomatisasi pada gerakan yang dipelajari.

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Pada metode pembelajaran ini para peserta didik memainkan game dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan pola untuk skor pada tim mereka (Trianto. 2009). Pendekatan pembelajaran kolaboratif TGT sangat sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar yang ingin memperkenalkan pembelajaran kelompok dan bermain. TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku kata, dan ras (Johnson & Johnson, 2018). Dalam kegiatannya TGT menggunakan permainan kelompok atau kompetisi berbasis turnamen untuk memberikan materi. TGT menawarkan lebih banyak ruang eksplorasi bagi siswa sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam kelompok (Artha et al.,2020). *Teams Games Tournament (TGT)* dapat di kembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dan juga dapat menarik minat peserta didik. Sesuai karakteristik peserta didik yang menyenangi permainan aktif dan ingin mencapai sesuatu (Sepriyadi, 2023: 8)

Heri & Winarni (2014: 308) mengemukakan pendapat bahwa Kegiatan sekolah melalui permainan yang dirancang dengan metode pembelajaran kooperatif TGT memberikan peserta didik pembelajaran menjadi lebih santai dan meningkatkan akuntabilitas, kejujuran, kerjasama dan kompetisi. Sebenarnya secara umum *Teams Games Tournament* (TGT) sama saja dengan STAD yaitu dengan adanya pembentukan *teams*, kecuali satu hal: *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara khusus sangat berguna untuk meninjau kembali materi-materi yang dipelajari sebelumnya (Robert.2015)

Menurut Pendapat Robert (2015) Dalam metode pembelajaran ini, memberikan kesempatan setiap harinya untuk terjadinya kontak personal yang intens diantara para peserta didik dengan latar belakang ras berbeda. Hal ini merupakan solusi yang ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para peserta didik dari latar belakang etnik yang berbeda. Bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk menciptakan peristiwa sejarah, menciptakan peristiwa aktual, atau peristiwa yang mungkin muncul di masa depan Sanjaya (2009:161).

Pada metode pembelajaran ini merupakan contoh dari metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan kerja sama tim dan turnamen mingguan seperti permainan akademik yang dimainkan oleh para peserta didik dengan anggota tim lainnya untuk memberikan poin skor untuk timnya tanpa adanya perbedaan status (Ujiati.2007). Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dalam metode pembelajaran ini kelebihan dalam metode pembelajaran ini menurut Mardiana (2022) yaitu:

1. Pembelajaran dapat dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat
2. Keterampilan yang dipelajari akan tertanam pada setiap anak
3. Menimbulkan belajar secara rutin dan disiplin
4. Menimbulkan kemampuan otomatisasi

Adapun kekurangan dalam metode ini menurut Alfandi (2022):

1. Selalu melakukan koreksi dalam waktu permainan
2. Perlunya memperhatikan ketepatan gerakan
3. Menyesuaikan situasi permainan

Dapat diartikan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran berbasis game kelompok yang dirancang oleh guru dengan berbasis tournament atau persaingan untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara singkat, efektif dan berdampak baik bagi peserta didik.

4. Gaya Belajar

Pendapat Suyono (2014) Setiap individu sering kali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Hal ini disebut sebagai gaya belajar atau modalitas belajar. Gaya belajar merupakan cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indra. Modalitas belajar yang paling populer dan dikenal hingga sekarang adalah modalitas atau gaya belajar VAK yaitu gaya belajar Visual, Auditory, dan Kinestetik (Subini:2017).

Gaya belajar Visual adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Adapun karakteristik seseorang yang menggunakan Visual Learning, diantaranya: Materi pelajaran harus yang dapat dilihat, saat proses KBM ia akan berusaha duduk didepan kelas, suka mencoret-coret sesuatu yang terkadang tanpa ada artinya saat di dalam kelas, membaca cepat dan tekun, lebih suka membaca daripada dibacakan, lebih menyukai peragaan daripada penjelasan lisan, Mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal, harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran, rapi dan teratur (Nurhasan .2016).

Menurut Penuturan Anas & Munir (2021) Gaya belajar auditori yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra pendengarannya. Adapun karakteristik seseorang yang menggunakan Auditory Learning, diantaranya: Ia akan

mencari posisi duduk tempat dia dapat mendengar meskipun tidak dapat melihat yang terjadi di depannya, ketika merasa bosan biasanya berbicara dengan diri sendiri atau teman di sampingnya atau bisa juga dengan menyanyikan sebuah lagu, materi pembelajaran yang dipelajari akan mudah dipahami jika dibaca nyaring, lebih cepat menyerap dengan mendengarkan, dapat mengingat dengan baik materi saat diskusi, senang membaca dengan suara keras, dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset, senang diskusi, bicara, bertanya, atau menjelaskan sesuatu dengan panjang, suka mengerjakan tugas kelompok, merasa terganggu jika ada teman yang berbicara ketika sedang memperhatikan guru menjelaskan materi.

Gaya belajar kinestetik merupakan cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung. Adapun karakteristik seseorang yang menggunakan Kinesthetic Learning, diantaranya: Ketika menyampaikan pendapat biasanya disertai dengan gerakan tangan atau bahasa tubuh yang melibatkan anggota tubuh lain seperti wajah, mata, dan sebagainya, ketika merasa bosan akan pergi atau berpindah tempat, menyenangi materi pembelajaran yang bersifat mempraktikkan, gemar menyentuh segala sesuatu yang dijumpainya, suka menggunakan objek nyata sebagai alat bantu belajar, berbicara dengan perlahan, belajar melalui praktik, banyak menggunakan isyarat

tubuh, kemungkinan tulisannya jelek, menyukai permainan olahraga (Anas & Munir. 2021)

Pendapat Sugiarto & Subandowo (2020) Walaupun masing-masing peserta didik belajar dengan menggunakan ketiga gaya belajar ini, kebanyakan peserta didik lebih cenderung pada salah satu diantara gaya belajar tersebut. Kemampuan peserta didik untuk memahami dan menyerap informasi tentunya berbeda-beda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang, dan lambat, karena itulah peserta didik sering kali harus menempuh cara yang berbeda-beda untuk bisa memahami setiap informasi (Rahman & Yanti. 2019) . Ketika peserta didik sudah memahami gaya belajarnya sendiri, maka peserta didik tersebut dapat memproses materi pelajaran atau informasi dengan baik dan masuk ke dalam ingatan jangka panjang.

5. Hasil Belajar

Menurut Agus (2013:6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan). comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menganalisis, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai peserta didik setelah mereka

mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil yang dicapai peserta didik tersebut dapat berupa kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, Serta keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima sikap pengalaman belajar Rahman (2021: 297-298). Beberapa faktor mungkin berkontribusi dalam rendahnya hasil belajar salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam kegiatan sosial pada mata pelajaran PJOK, kurangnya keterkaitan antara materi PJOK dengan kehidupan siswa sehari-hari, dan rendahnya efektifitas pemanfaatan pendidikan. Cara belajar PJOK (Senen et al., 2021a, 2021b).

Menurut Zagoto (2022:3) Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran seberapa jauh suatu materi telah diajarkan. Sedangkan Fernanda, dkk (2022: 179) menyatakan bahwa salah satu indikator untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan memperoleh hasil belajar yang maksimal pada peserta didik. Arsil & Ansaldi (2021:24) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hasil belajar mencakup sejauh mana siswa mampu menguasai suatu hal materi pelajaran, menerapkan konsep dalam konteks kehidupan nyata, dan memiliki pemikiran kritis dan analitis keterampilan yang dibutuhkan dalam ilmu social (Güleç, 2020; Uge et al., 2019)

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar, dua kata tersebut memiliki makna yang berbeda-beda. Berdasarkan pengertian belajar di atas dapat diketahui bahwa belajar adalah perolehan pengalaman baru oleh

seseorang dalam bentuk perubahan tingkah laku sebagai akibat dari suatu proses berupa interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada di lingkungan belajar. Belajar sebagai suatu proses kegiatan merupakan unsur yang sangat penting fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. itu berarti bahwa, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik, baik pada saat ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, belajar itu sangat penting, karena hanya melalui pembelajaran ilmu pengetahuan dapat tercapai.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dapat bermanfaat sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sahimin (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Hasil belajar PAI siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran PBL lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, 2) Hasil belajar PAI siswa yang memiliki gaya belajar visual yang diajar dengan model pembelajaran PBL lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, 3) Hasil belajar PAI siswa yang memiliki gaya belajar visual yang diajar dengan model pembelajaran konvensional lebih tinggi dari hasil belajar PAI siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, 4)

pengaruh antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar PAI siswa. Hasil penelitian ini yaitu 1) hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran PBL lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional dengan nilai $f_h = 16,68 > f_t = 3,99$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, 2) hasil belajar siswa dengan gaya belajar visual lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar PAI siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dengan nilai $f_h = 15,30 > f_t = 3,99$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, 3) hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual yang diajarkan dengan PBL lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dengan nilai $f_h = 7,889 > f_t = 3,980$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, 4) terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar PAI siswa dengan nilai $f_h = 4,25 > f_t = 3,99$.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yusnina (2019) dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil belajar Matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran STAD lebih tinggi bila dibandingkan dengan hasil belajar Matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing, hal ini ditunjukkan oleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$. 96; (2) hasil belajar Matematika siswa yang memiliki Gaya Belajar Kinestetik lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang memiliki Gaya Belajar Visual rendah dengan nilai

Fhitung = 3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran STAD lebih baik dari pada Model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

3. Penelitian yang dilakukan Sulaiman (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri, Ekspositori dan Gaya Belajar terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Siswa SMA Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Pengaruh model pembelajaran inkuiri dan pembelajaran ekspositori terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa; (2) Pengaruh gaya belajar kinestetik, auditori, dan visual terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa; (3) Interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar pada keterampilan proses sains dengan hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rantau Selatan yang berjumlah 235 siswa Kelas VI. Kelas XI2 untuk pengolahan model survey dan kelas XI4 untuk model survey digunakan sebagai sampel. Instrumen pengumpulan data keterampilan proses sains berupa tes uraian sebanyak 20 butir, hasil belajar berupa tes pilihan ganda sebanyak 24 butir, dan gaya belajar yang terdiri dari 30 pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis varians dua arah (ANAVA 2 x 3) dengan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian yang diterima: (1) Fhitung KPS = 7,87 > Ftabel = 3,97 dan hasil belajar Fhitung = 5,8 > Ftabel = 3,97 sehingga diperoleh H_0 dan rata-rata keterampilan proses sains model penelitian (= 45,4) dan hasil belajar (= 65, 83) tolak, sedangkan model

demonstrasi kompetensi proses saintifik (=43,7) dan hasil belajar (=60,57) dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis penelitian dan pembelajaran berbasis bukti berpengaruh terhadap kompetensi proses saintifik dan hasil belajar siswa; (2) keterampilan proses sains $F_{hitung} = 12,1 > F_{tabel} = 3,12$ dan hasil belajar $F_{hitung} = 3,3 > F_{tabel} = 3,12$ tolak H_0 dan rerata KPS siswa dengan gaya belajar kinestetik (=48,1) lebih tinggi dari auditori (=47,8) juga visual (= 38,2) dan rata-rata keberhasilan belajar gaya belajar kinestetik (= 64,33) lebih tinggi dari auditori (= 60,57) juga visual (= 61,30), maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar kinestetik, auditori dan visual berpengaruh terhadap proses keilmuan siswa. keterampilan dan hasil belajar; (3) KPS diketahui $F_{hitung} = 6,39 > F_{tabel} = 3,12$, untuk hasil belajar diketahui $F_{hitung} = 8,9 > F_{tabel} = 3,12$ H_0 dibuang, dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar IPA adalah . keterampilan proses dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

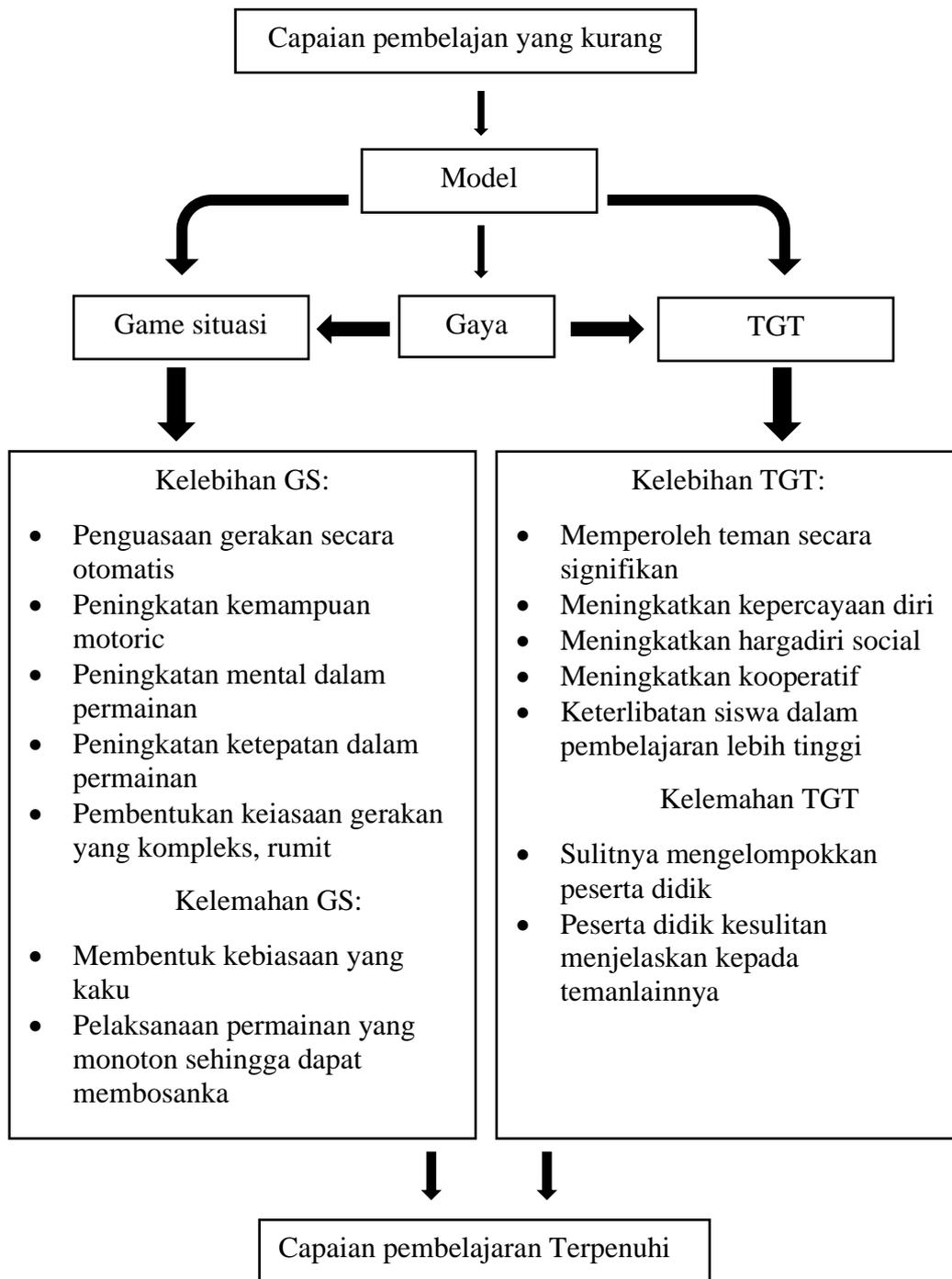
Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Demikian pula gaya belajar yang berbeda juga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Gaya belajar setiap peserta didik tentunya berbeda-beda antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Beberapa peserta didik memiliki gaya belajar auditori dimana peserta didik mampu menyerap suatu materi dengan mendengarkan penjelasan guru. Ada peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dimana peserta didik dapat menyerap suatu materi dengan melihat objek nyata yang diperlihatkan oleh guru

kepadanya, baik berupa gambar, video maupun benda nyata. Ada peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik dimana peserta didik dapat menyerap suatu pelajaran dengan langsung mempraktekkan materi dengan cara menggerakkan, menyentuh atau merasakan atau materi tersebut berkaitan dengan hal-hal yang pernah dialaminya. Metode pembelajaran dan gaya belajar tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar PJOK. Karena peserta didik dapat memahami suatu materi dengan menggunakan tiga gaya belajar sekaligus, seperti dengan gaya belajar visual yaitu menggunakan gambar atau alat dan benda-benda yang dilihat dan ditemukan di sekitarnya, dengan gaya belajar auditori yaitu mendengarkan penjelasan dari guru, dengan gaya belajar kinestetik yaitu memegang langsung benda – benda yang berhubungan dengan permainan.

Guru yang sudah memahami karakteristik akan mampu menganalisis bagaimana gaya belajar peserta didik sehingga guru akan mengetahui penggunaan metode pembelajaran yang cocok diterapkan di kelas. Dengan mengetahui gaya belajar tersebut diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik PJOK. Tidak hanya gaya belajar metode belajar yang digunakan guru juga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sudah banyak penelitian yang menyatakan bahwa metode belajar yang digunakan oleh guru mempengaruhi hasil belajar, metode pembelajaran yang digunakan guru akan menarik perhatian peserta didik, jika metode pembelajaran membosankan maka peserta didik juga tidak akan tertarik dengan penyampaian materi yang berakibat rendahnya hasil belajar peserta

didik. Untuk itu pentingnya penerapan metode pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik.

Metode Game situasi dan Team game Tournament adalah metode pembelajaran yang menggunakan games sebagai cara atau alat untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Dapat dilihat dari karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih suka bermain dan berkelompok penulis merasa bahwa penerapan game situasi dan team game tournament pada penelitian ini sangat tepat dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dalam metode game situasi peserta didik akan diperkenalkan dengan metode pembelajaran dengan game seperti pada game sesungguhnya namun dengan sedikit modifikasi dari guru dan juga menyesuaikan kemampuan peserta didik, sedangkan pada team game tournament pembelajaran akan disajikan dengan tournament atau persaingan antar kelompok dan pembelajaran yang berbentuk permainan. Pada dasarnya kedua metode ini mengedepankan keterlibatan peserta didik dan keaktifan saat pembelajaran diharapkan peserta didik akan paham terhadap pembelajaran yang disampaikan guru serta hasil belajar peserta didik akan meningkat.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

1. Ada pengaruh metode Game Situasi terhadap hasil belajar
2. Ada pengaruh Team Game Tournament terhadap hasil belajar
3. Ada perbedaan antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik terhadap hasil belajar PJOK kelas IV.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 3. Analisis pada penelitian ini menggunakan ANOVA *Tow-way*, dan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan desain eksperimen semu merupakan kelas kontrol tetapi tidak sepenuhnya berfungsi mengendalikan variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan percobaan (Balnaves & Caputi, 2018; Stockemer, 2019; Teo, 2014). Menurut Sugiyono (2015 :114) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Penelitian eksperimen semu ini menggunakan dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok game situasi dan kelompok team games tournament. Dalam kelompok tersebut terdapat peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik pada masing masing kelompok. Penelitian ini berbentuk *pretest posttest* design. Penelitian ini akan dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dirujuk dari penelitian Hajar (2017) bahwa metode eksperimen dengan 8 kali pertemuan sudah menunjukkan hasil.

Tabel 1. Desain Penelitian

Gaya belajar/ Metode	Game situasi (A1)	TGT (A2)
Auditori (B1)	A1B1	A2B1
Kinestetik (B2)	A1B2	A2B2
Visual (B3)	A1B3	A2B3

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Tempat yang dijadikan untuk penelitian ini yaitu SDN Karangtengah II yang beralamatkan di dusun Jambu desa Giricahyo kapanewon Purwosari kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini dilaksanakan pada 23 Oktober sampai dengan 15 Desember 2023 pada pukul 07.00 WIB – selesai setiap jam pembelajaran PJOK kelas IV.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas 4 SD N Karangtengah II yang berjumlah 28 peserta didik. Untuk menentukan Pembagian kelompok dari hasil instrumen gaya belajar peserta didik di kelompokkan ke masing masing gaya belajar, kemudian dari masing masing gaya belajar akan di undi secara acak menggunakan teknik random sampling menggunakan aplikasi android *Spin The Whell-Random Picke*.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (independent) manipulative, yaitu Game Situasi dan *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan sebagai variabel moderator yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Kemudian variabel terikat (dependent) adalah hasil belajar PJOK.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Sebelum dilakukan pengukuran peserta didik akan di uji gaya belajar dengan instrumen yang ada, setelah mengetahui gaya belajar peserta

didik maka nilai *pretest* diambil dari hasil asesmen sumatif tengah semester untuk mengukur hasil belajar awal kemudian akan dilakukan treatment dengan metode pembelajaran game situasi dan diadakan *posttest* nilai diambil dari nilai asesmen sumatif akhir semester, Hal serupa akan digunakan juga untuk metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui gaya belajar peserta didik maka digunakan instrumen di bawah ini

Tabel 2. Penskoran Angket Gaya Belajar Peserta didik

Alternatif Jawaban	Pernyataan	
	(+)	(-)
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

(Sumber: Damayanti 2016:76)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Gaya Belajar Peserta Didik

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Butir Pertanyaan		Jumlah Pertanyaan
			(+)	(-)	
	Gaya belajar visual	Belajar dengan cara visual	1,2	-	2
		Mengingat apa yang dilihat daripada didengar	3,4	-	2
		Rapi dan teratur	6	5	2
		Tidak terganggu dengan keributan	7,8	-	2
		Sulit menerima instruksi verbal	10	9	2
	Gaya belajar auditorial	Belajar dengan cara mendengar	11	12	2
		Baik dalam aktivitas lisan	13	14	2
		Memiliki kepekaan terhadap music	15,16	-	2
		Mudah terganggu dengan keributan	17	-	2

	Lemah dalam aktivitas fisik	18,20	19	2
	Belajar dengan aktivitas fisik	-	21	2
	Peka terhadap ekspresi dan Bahasa tubuh	22,23	-	2
	Berorientasi pada fisik dan banyak bergerak	24,25,26	-	2
	Syka coba-coba dan kurang rapi	27	28	2
	Menyukai kerja kelompok praktik	29,30	-	2
Jumlah				30

(Sumber: Damayanti 2016:138)

INSTRUMEN GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK

Nama :
 Kelas :
 Sekolah :
 Pengantar :

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui gaya belajar siswa di sekolah maupun di rumah.
2. Hasil dari pengisian angket tidak akan mempengaruhi nilai pembelajaran.
3. Isilah sesuai dengan kenyataan atau keadaan yang kalian alami.
4. Apabila ada pernyataan yang kurang jelas silahkan bertanya.

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Berilah tanda centang (√) pada empat pilihan jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan diri sendiri seperti contoh di bawah ini.
4. Keterangan pilihan :
 SL = Selalu

SR = Sering
 KD = Kadang-Kadang
 TP = Tidak Pernah

Tabel 4. Instrumen Gaya Belajar Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Saya lebih memahami materi PJOK dengan cara membaca buku sendiri.				
2.	Saya membaca materi PJOK dengan cepat.				
3.	Saya mudah mengingat materi jika melihat penjelasan guru secara langsung di depan kelas.				
4.	Saya mudah memahami materi PJOK jika guru menjelaskannya dengan bagan/peta konsep.				
5.	Ketika maju ke depan kelas, saya tidak merapikan seragam terlebih dahulu.				
6.	Sebelum berangkat sekolah, saya merapikan seragam terlebih dahulu.				
7.	Saya dapat belajar dengan nyaman walaupun suasana kelas ramai.				
8.	Saat di rumah, saya belajar sambil menonton TV.				
9.	Saya mudah lupa jika guru menjelaskan materi hanya sekali.				
10.	Jika ada materi yang belum saya pahami, saya meminta bantuan teman untuk menjelaskan materi tersebut.				
11.	Saya lebih memahami materi hanya dengan mendengar penjelasan guru saja.				

12.	Saya cepat bosan jika mendengar penjelasan materi dari guru.				
13.	Saya bersemangat jika diminta guru untuk berdiskusi.				
14.	Saya merasa malas jika guru menyuruh untuk berdiskusi.				
15.	Ketika di rumah, saya belajar sambil mendengarkan musik.				
16.	Saya bersemangat jika guru menjelaskan materi melalui lagu.				
17.	Saat belajar PJOK, saya merasa terganggu jika ada teman yang mengajak berbicara.				
18.	Saya biasa mencatat materi PJOK tanpa disuruh guru terlebih dahulu.				
19.	Saya kesulitan memahami tulisan guru di papan tulis.				
20.	Saya semangat jika harus membaca materi PJOK yang terlalu banyak.				
21.	Saya tidak betah jika harus duduk lama mendengarkan penjelasan materi dari				
22.	Saya menghafalkan materi PJOK sambil berjalan.				
23.	Saya semangat jika guru mengajak siswanya melakukan praktik di kelas maupun di luar kelas.				
24.	Saya menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca.				
25.	Saya menggerak-gerakkan kepala saat membaca.				

26.	Saya menggunakan bolpoin atau alat tulis yang lain saat mendengarkan penjelasan guru.				
27.	Saya mengerjakan soal yang ada di LKS terlebih dahulu sebelum disuruh guru.				
28.	Saya tidak memperhatikan kerapian tulisan pada catatan saya.				
29.	Saya bersemangat jika guru meminta untuk bekerja kelompok.				
30.	Saya bertanggung jawab terhadap tugas kelompok yang diberikan guru.				

(Sumber : Damayanti, 2016:139)

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Menurut Barlian (2016:77), validitas merupakan ukuran baku menunjukkan keakuratan dan validitas instrumen. Validitas ini telah tercapai validitas isi, kesalahan hasil yang diperoleh setelah dianalisis, menemukan dan menguji isi tes (Barlian, 2016:79). Perhitungan umum tujuan kekayaan bersih adalah indikator dan jumlah pertanyaan. Dalam penelitian menggunakan instrumen gaya belajar dari Damayanti yang telah digunakannya. Hasil validitas instrumen gaya belajar dinyatakan 30 butir pernyataan valid yang diukur menggunakan rumus korelasi produk moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = skor butir

Y = skor soal

N = jumlah responden uji coba

(Eko Putro Widoyoko, 2015: 147)

Instrumen akan dikatakan reliabel apabila dapat memberikan data yang terpercaya dan sesuai kenyataan yang ada. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = mean kuadrat antara subjek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

s_t^2 = varians total

(Sugiyono, 2012: 365)

Rumus untuk varians total dan varians item:

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$$s_t^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

keterangan:

JK_i = jumlah kuadrat seluruh skor item

JK_s = jumlah kuadrat subjek

(Sugiyono, 2012: 365)

Kriteria uji reliabilitas tersebut yaitu jika probabilitas atau tingkat kesalahan r hitung $>$ r tabel maka instrumen dapat dikatakan reliabel. Instrumen gaya belajar yang akan digunakan mempunyai r tabel 0,294 dan r hitung 0,841 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen angket gaya belajar siswa tersebut reliabel.

Dapat disimpulkan bahwa instrumen gaya belajar milik Damayanti tahun 2016 layak digunakan untuk menguji atau mengetahui gaya belajar peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan ANOVA dua jalur (*ANOVA two-way*) pada taraf signifikansi = 0,05. Sebelumnya, dibantu dengan alat SPSS dilakukan uji prasyarat sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat
 - a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah cara untuk menetapkan apakah distribusi data dalam sampel dapat secara masuk akal dianggap berasal dari populasi tertentu dengan distribusi normal. Uji normalitas digunakan dalam melakukan uji hipotesis

statistik parametrik. Sebab, dalam statistik parametrik diperlukan persyaratan dan asumsi-asumsi. Salah satu persyaratan dan asumsi adalah bahwa distribusi data setiap variabel penelitian yang dianalisis harus membentuk distribusi normal. Jika data yang dianalisis tidak berdistribusi normal, maka harus dianalisis menggunakan statistik nonparametrik (Budiwanto, 2017: 190). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS.

b. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas dilakukan untuk memberikan keyakinan bahwa sekelompok data yang diteliti dalam proses analisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Pengujian homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih (Budiwanto, 2017: 193). Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan uji F dengan bantuan SPSS.

2. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANOVA dua jalur (*ANOVA two-way*). Teknik analisis varian ganda sering disebut juga teknik analisis varian dua jalan, atau teknik analisis varian untuk sampel-sampel berhubungan (berkorelasi). Teknik analisis varian ganda ini digunakan untuk membedakan mean beberapa distribusi data kelompok subyek penelitian yang dilakukan sekaligus untuk dua jenis variabel perlakuan (Budiwanto, 2017: 141). Apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji

Tukey, dengan menggunakan program software SPSS for windows dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa dengan metode *game situation* dan *team games tournament* yang telah diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan dalam uji normalitas dilakukan untuk masing-masing kelas yang menjadi sampel penelitian menggunakan SPSS 16.00 for Windows dengan ketentuan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak (data berdistribusi tidak normal), dan jika nilai Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\geq 0,05$ maka H_0 diterima (data berdistribusi normal). Adapun hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		tgt	gs
N		28	28
Normal Parameters ^a	Mean	64.8571	65.5714
	Std. Deviation	9.77796	7.66632
Most Extreme Absolute Differences	Absolute	.160	.147
	Positive	.115	.126
	Negative	-.160	-.147
Kolmogorov-Smirnov Z		.848	.777
Asymp. Sig. (2-tailed)		.468	.582

Dari hasil *output* uji normalitas hasil belajar pada kelompok *Team Games Tournament* dan *Game Situation* dapat dilihat pada *Tests of Normality*. Hasil tes normalitas menunjukkan pada nilai kelompok *team games turnamen* pada kolom Kolmogorov Smirnov, nilai sig. $0,468 > 0,05$, dan kelompok *game situation* nilai sig. $0,582 > 0,05$, maka H_0 diterima dan kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal. Dan di kelas kontrol nilai sig. $0,055 \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan kesimpulannya data hasil belajar kelompok *team games tournament* dan *game situation* berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak, apabila homogenitas ini terpenuhi, maka peneliti dapat melakukan uji hipotesis menggunakan anava dua jalur (*Two Way Anova*). Berikut hasil uji homogen pada data penelitian ini:

Tabel 6. *Levene's Test of Equality of Error Variances*

F	df1	df2	Sig.
1.333	11	44	.239

Dari hasil *output* uji homogenitas nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada *Test of Homogeneity of Variances*, nilai sig. $0,239 > 0,05$, maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (homogen).

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji anava dua jalur (*Two Way Anova*), digunakan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang diajukan. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas, maka data nilai hasil belajar menggunakan metode *Team Games Tournament*, *Game Situation* dan gaya belajar, disusun tabel penyajian perhitungan anava dua jalur (*Two Way Anova*). Untuk mempermudah dalam menganalisis data melalui uji statistik anava dua jalur sebagai berikut :

Tabel 7. *Tests Of Between-Subjects Effects*

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Metode	2677.879 ^a	11	243.444	7.153	.000
Intercept	234630.424	1	234630.424	6.894E3	.000
medel_belajar	2547.241	3	849.080	24.947	.000
gaya_belajar	86.641	2	43.321	1.273	.290
medel_belajar * gaya_belajar	47.380	6	7.897	.232	.964
Error	1497.550	44	34.035		
Total	242338.000	56			
Corrected Total	4175.429	55			

Dari hasil output uji hipotesis dengan anava dua Jalur dapat dilihat pada *Tests of Between-subjects Effects* menunjukkan metode belajar dengan nilai signifikansi adalah 0,000, maka $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan nilai $F_{hitung} = 24,947 > F_{tabel} = 2,95$ maka H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh metode belajar terhadap hasil belajar siswa. Kemudian gaya belajar dengan nilai signifikansi adalah 0,290,

maka $0,290 > 0,05$, H_0 diterima dan nilai $F_{hitung} = 1,273 < F_{tabel} = 3,949$.

Hasil belajar menggunakan metode pembelajaran dapat dilihat deskriptif statistik sebagai berikut:

Tabel 8. *Descriptive Statistics*

medel_belajar	gaya_belajar	Mean	Std. Deviation	N
<i>pretest</i> tgt	AUDITORI	59.0000	4.12311	5
	KINESTETIK	55.0000	2.70801	4
	VISUAL	55.8000	6.34035	5
	Total	56.7143	4.74631	14
<i>posttest</i> tgt	AUDITORI	73.0000	5.29150	5
	KINESTETIK	72.0000	4.83046	4
	VISUAL	73.8000	7.79102	5
	Total	73.0000	5.76461	14
<i>pretest</i> game situasi	AUDITORI	62.0000	4.12311	5
	KINESTETIK	57.0000	1.41421	4
	VISUAL	62.2000	8.72926	5
	Total	60.6429	5.90446	14
<i>posttest</i> game situasi	AUDITORI	71.4000	5.68331	5
	KINESTETIK	69.2500	4.27200	4
	VISUAL	70.6000	8.04984	5
	Total	70.5000	5.90632	14
Total	AUDITORI	66.3500	7.57611	20
	KINESTETIK	63.3125	8.29232	16
	VISUAL	65.6000	10.17427	20
	Total	65.2143	8.71303	56

Berdasarkan hasil analisis *two way anova* didapatkan nilai rata-rata setiap gaya belajar pada tabel di atas. Diketahui saat *pre test* dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament* gaya belajar auditori memiliki rata-rata 59,90, kinestetik 55,00 dan visual 55,80. Dapat dikatakan gaya belajar auditori merupakan gaya belajar yang memiliki nilai rata-rata tertinggi. Kemudian saat *posttest* dalam metode

pembelajaran *Team Games Tournament* gaya belajar auditori memiliki rata-rata 73,00, kinestetik 72,00 dan visual 73,80. Dapat dikatakan nilai rata-rata visual tertinggi pada *posttest* dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Dapat dikatakan juga bahwa metode pembelajaran *Team Game Tournament* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*.

Kemudian saat *pre test* dalam metode pembelajaran *Game Situation* gaya belajar auditori memiliki rata-rata 62,00, kinestetik 57,00 dan visual 62,20. Dapat dikatakan rata-rata tertinggi saat *pre test* dalam metode pembelajaran *Game Situation* yaitu visual. Sedangkan saat *posttest* dalam metode pembelajaran *Game Situation* gaya belajar auditori memiliki rata-rata 71,40, kinestetik 69,25 dan visual 70,60. Maka dapat dikatakan gaya belajar auditori memiliki nilai rata-rata tertinggi. Selain gaya belajar auditori memiliki rata-rata tertinggi dari nilai *pretest* ke *posttest* hasil belajar peserta didik meningkat.

Secara keseluruhan dapat dilihat bahwa gaya belajar auditori dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki rata-rata tertinggi dengan nilai 66,00. Kemudian dalam metode pembelajaran *Game Situation* nilai rata-rata tertinggi juga pada gaya belajar auditori sebesar 66,70. Maka dapat disimpulkan gaya belajar yang lebih dominan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu gaya belajar auditori.

B. Pembahasan

Setelah melakukan pengujian hipotesis pada uraian di atas, pada bagian ini diuraikan pembahasan hasil penelitian berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) saat *pretest* sebesar 56,71 dan *posttest* memiliki rata-rata 73,00. Hal ini membuktikan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. *Team Games Tournament* menurut (Risma, 2014) bahwa, “metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajarannya yang menekankan pada pembelajaran pada kelompok-kelompok, Oleh karena itu dalam kemajuan kelompok untuk dapat menguasai materi pembelajaran peserta didik menyadari peranannya dan berkontribusi dengan cara saling bekerjasama, saling menghormati dan menghargai peranan dan keberadaan peserta didik lainnya”. Heri & Winarni (2014: 308) metode pembelajaran TGT memberikan peserta didik pembelajaran menjadi lebih santai dan meningkatkan akuntabilitas, kejujuran, kerjasama dan kompetisi. TGT juga lebih memberikan banyak peserta didik untuk mengeksplorasi pembelajarannya Dimana pembelajaran tidak berjalan monoton dan hanya berpusat pada guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa TGT tidak hanya berdampak pada aspek psikomotor peserta didik namun juga pada aspek kognitif dan afektif peserta didik dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Kemudian rata-rata nilai siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran GS (*Game Situation*) saat *pretest* sebesar 60,64 dan saat *posttest* 70,50. Metode belajar *game situation* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Metode pembelajaran game situasi pada proses pembelajaran PJOK juga memiliki tugas saling bekerjasama untuk menguasai materi pembelajaran baik di dalam kelompok maupun secara individu. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Febriani dan Rifki (2020) Metode game situasi dapat mengembangkan kemampuan, dan mengajak peserta didik untuk aktif. Dalam metode game situasi permainan yang menyenangkan juga merangsang anak untuk bergerak kreatif dan dapat meningkatkan pengetahuan secara signifikan dari yang mudah hingga kompleks (Iacono, Eliakim, & Meckel, 2015). Dengan pengajaran materi dari mudah hingga kompleks dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan mendengarkan atau bersimpati terhadap keluhan atau saran satu sama lain antar siswa mengenai materi pembelajaran, dan bertanggung jawab atas keberhasilan dalam menguasai materi sendiri maupun keberhasilan teman dalam kelompoknya. Hal tersebut menyatakan bahwa ada kegiatan social antar peserta didik yang dapat berdampak pada afektif peserta didik

Sedangkan hasil uji hipotesis dengan anava dua Jalur menunjukkan metode belajar dengan nilai signifikansi adalah 0,000, maka $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan nilai $F_{hitung} = 24,947 > F_{tabel} = 2,95$ maka H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh metode belajar terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian gaya belajar dengan nilai signifikansi adalah 0,290, maka $0,290 > 0,05$, H_0 diterima dan nilai $F_{hitung} = 1,273 < F_{tabel} = 2,95$. Dengan situasi belajar dalam metode *Team Games Tournament (TGT)* diharapkan seluruh peserta didik dapat jujur dalam melakukan setiap tindakan dalam proses pembelajaran.

TGT menawarkan lebih banyak ruang eksplorasi bagi siswa sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam kelompok (Artha et al.,2020). Oleh karena itu memungkinkan peserta didik dapat memupuk karakter kejujuran pada proses pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang lebih baik. Hal tersebut sebagaimana (Kamaruddin & Yusoff, 2019) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* kegiatan pembelajarannya melibatkan fungsi peserta didik sebagai pengajar atau teman sebaya sebagai tutor dan didalamnya mengandung kegiatan permainan dan *reinforcement* yang memungkinkan peserta didik dapat memupuk tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, kompetisi sehat dan keterlibatan belajar aktif. Heri & Winarni (2014: 308) mengemukakan pendapat bahwa Kegiatan sekolah melalui permainan yang dirancang dengan metode pembelajaran kooperatif TGT memberikan peserta didik pembelajaran menjadi lebih santai dan meningkatkan akuntabilitas, kejujuran, kerjasama dan kompetisi.

Sedangkan metode pembelajaran game situasi tidak terdapat persaingan permainan (*games*) akademik sebagaimana (Miaz, 2015) merekomendasikan metode pembelajaran game situasi kegiatan pembelajarannya dapat diatur

dalam lima instruksional kegiatan yaitu; peserta didik membaca materi untuk mendapatkan sebuah informasi, diskusi dalam kelompok ahli dengan cara peserta didik dengan topik team ahli yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk membahas materi topik ahli tersebut, diskusi kelompok yang dilakukan kelompok ahli kembali kedalam kelompok asalnya untuk menjelaskan materi topik ahli, memberikan kuis kepada setiap peserta didik mencakup keseluruhan materi topik, memberikan penghargaan kelompok yang terbaik dalam mencapai keberhasilan memahami materi topik.

Pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT dan GS) juga terdapat faktor lain yaitu gaya belajar yang terdiri dari auditori, kinestetik dan visual. Secara keseluruhan didapatkan gaya belajar auditori dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki rata-rata tertinggi sebesar 66,00. Kemudian dalam metode pembelajaran *Game Situation* nilai rata-rata tertinggi juga pada gaya belajar auditori sebesar 66,70. Maka dapat disimpulkan gaya belajar yang lebih dominan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu gaya belajar auditori.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dan dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah, tetapi masih memiliki keterbatasan antara lain:

1. Disadari bahwa yang mempengaruhi hasil Belajar siswa pembelajaran PJOK sangat banyak, sementara dalam penelitian ini hanya metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan GS yang mampu meningkatkan hasil

belajar siswa. Sedangkan gaya belajar tidak mempengaruhi dan masih terdapat faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

2. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan Game Situasi pada penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang terbatas maka belum memperlihatkan hasil yang maksimal.
3. Peneliti menyadari kemampuan dalam mengamati setiap anak yang membuat hasil penelitian belum mampu dikatakan objektif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis anava dua Jalur menunjukkan metode belajar dengan nilai signifikansi adalah 0,000, maka $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan nilai $F_{hitung} = 24,947 > F_{tabel} = 2,95$ maka H_0 ditolak. Sehingga DAPAT dikatakan bahwa ada pengaruh metode belajar *Team Games Tournament (TGT)* dan *Games Situation* terhadap hasil belajar siswa Pembelajaran PJOK. Kemudian gaya belajar dengan nilai signifikansi adalah 0,290, maka $0,290 > 0,05$, H_0 diterima dan nilai $F_{hitung} = 1,273 < F_{tabel} = 2,95$. Artinya gaya belajar tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar pada Pembelajaran PJOK. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode belajar *Team Games Tournament (TGT)* dan *Games Situation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran PJOK, sedangkan gaya belajar tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran mengenai penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, Game situasi dan gaya belajar:

1. Setelah mengetahui hasil penerapan Metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Games Situation* dapat diperhatikan oleh pihak sekolah dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dalam

memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami teknik dan prosedur.

2. Gaya belajar yang diterapkan guru PJOK harus lebih diperhatikan agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa
3. Metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Games Situation* sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar PJOK dan untuk pembelajaran yang lain.
4. Metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Games Situation* sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan objek yang bervariasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ackland, R. (2013). *Web social science: Concepts, data and tools for social scientists in the digital age*. Sage.
- Acono, A. D., Eliakim, A., & Meckel, Y. (2015). Improving fitness of elite handball players: Small-sided games vs. high-intensity intermittent training. *Journal of Strength and Conditioning Research / National Strength & Conditioning Association*, 29(3), 835–843. doi:10.1519/JSC.0000000000000686
- Aguiar, M., Botelho, G., Lago, C., Maças, V., & Sampaio, J. (2012). A review on the effects of soccer small-sided games. *Journal of Human Kinetics*, 33, 103-113. doi:10.2478/v10078-012-0049-x
- Alfandi. T.F.2022. Pengembangan Alat Bantu Drill untuk Melatih Passing Bawah Bola Voli. STKIP PGRI Pacitan.
- Anas, A., Munir, N.P. Pengaruh Gaya Belajar VAK Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*, 02 (1). 233-240.
- Andrade, A., Flores Jr, M. A., Andreato, L. V., & Coimbra, D. R. (2019). Physical and training characteristics of mixed martial arts athletes: systematic review. *Strength & Conditioning Journal*, 41(1), 51-63. <https://doi.org/10.1519/SSC.0000000000000410>
- Arsil, Asnaldi, Arie. 2021. Hubungan Keterampilan Motorik Kasar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan . *Jurnal sport science volume 21 nomor 1 edisi Januari tahun 2021*
- Artha, A. A., Syam T, A. R., & Priambodo, A. (2020). The Application of Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Models on Learning Motivation and Volley

- Ball Passing Skills. *Budapest International Research and Criticisin Linguistics and Education Journal*,3(1),46---53.
- Asep A.P., Ihsan M., Ani K.2023. Latihan El Rondo dengan Pendekatan Game Situasi dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing pada Cabang Olahraga Sepak Bola. *Journal of S.P.O.R.T Vol 7, No 2*
- Balnaves, M., & Caputi, P. (2018). *Introduction to Quantitative Research Methods: An Investigative Approach*. SAGE Publications.
- Bogani R. 2023. Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Bola Basket. *Global Journal Sport Science*. Vol 1 No 1
- Budiwanto, S. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahraagaan*. Malang: UNM Press.
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294-310. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1429588>
- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
- Corvino, M., Tessitore, A., Minganti, C., & Sibila, M. (2014). Effect of court dimensions on players' external and internal load during small-sided handball games. *Journal of Sports Science and Medicine*,13(2), 297–303
- Curşeu, P. L., & Pluut, H. (2013). Student groups as learning entities: The effect of group diversity and teamwork quality on groups' cognitive complexity.

Studies in Higher Education, 38(1), 87-103.

<https://doi.org/10.1080/03075079.2011.565122>

Daulay, D.E., Kurniati, R., Siregar.E.S., Broto, D.P., 2021. Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Kasti Dengan Pendekatan Bermain Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Volume 17, Issue 2.

Febriani, Y. & Rifki, M.S. 2020. Pengaruh Metode Drills For Game Like Situation terhadap Kemampuan Passing Bawah Atlet Bola Voli. *Jurnal Stamina*. Volume 3, Nomor 6.

Güleç, S. (2020). Problem solving skills in social studies education and problem-solving skills of social studies teachers. *Journal of Education and Training Studies*, 8(3), 48–58.

Hamdani. M.S, Mwardi, Wardani.K.W.2019. Penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 3 Number 4.

Hastuti, T. A. (2008). Kontribusi Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Pembibitan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani. *JPJI*. Volume 5, Nomor 1.

Heri. P & Sri. W. 2014. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dalam Mata Kuliah Aktivitas Ritmik untuk Mengembangkan Sikap Respek dan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Karakter* vol. 5, No 3

Hill-Haas, S. V., Dawson, B., Impellizzeri, F. M., & Coutts, A. J. (2011). Physiology of small-sided games training in football: A systematic review. *Sports Medicine*, 41, 199–220. doi:10.2165/11539740-000000000-00000.

- Hipnu H. 2017. Pengaruh Pendekatan Bermain terhadap Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Flop pada Peserta didik Sekolah Menengah Atas. Universitas Tanjungpura Pontianak
- Hudaibiah dan Siagian, S. 2015. “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadist”.Jurnal Pendidikan Teknologi Pendidikan Vol.8 No.2 Edisi Oktober 2015.Medan:PPs Unimed
- Iacono, A. D., Eliakim, A., & Meckel, Y. (2015). Improving fitness of elitehandball players: Small-sided games vs. high-intensity intermittenttraining.Journal of Strength and
- Irja, I., & Rifki, M. S. (2019). Pengaruh Metode Latihan Game Situation Terhadap Kemampuan Smash Pemain Bola Voli Bahana Club Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam. Jurnal Stamina, 2(1), 16-26.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). Cooperative learning: The foundation for active learning. Active learning—Beyond the future.
- Lambert, D., Solem, M., & Tani, S. (2015). Achieving human potential through geography education: A capabilities approach to curriculum making in schools. *Annals of the Association of American Geographers*, 105(4), 723-735. <https://doi.org/10.1080/00045608.2015.1022128>
- Lehnert, M., Stejskal, P., Háp, P., & Vavák, M. (2008). Load intensity in volleyball game like drills. *Acta Univ. Palacki. Olomuc*, 38(1), 53
- Levine, T. H., & Marcus, A. S. (2007). Closing the achievement gap through teacher collaboration: Facilitating multiple trajectories of teacher learning. *Journal of advanced academics*, 19(1), 116-138. <https://doi.org/10.4219/jaa-2007-707>

- Lina. D. 2016. Hubungan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD N Digugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang
- Luteberget, L. S., Trollerud, H. P., & Spencer, M. (2017). Physical demands of game-based training drills in women's team handball. *Journal of Sports Sciences*, 36(5), 592–598. doi:10.1080/02640414.2017.1325964
- Mardiana. I.N.2022.Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*. Volume 6 Number 2.
- Maria Magdalena Zagoto. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN Vol. 1–No. 1, Mei (2022), IPage 1-7*. Universitas Nias Raya
- MHD.Ardika Fernanda, Arsil, Syamsuar, Dessi Novita Sari. 2023. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PJOK Siswa SMP Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Olahraga Volume 6 No 5 Mei 2023*
- Mohamad A., Vega C.D. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pendekatan Metode Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SD N Kebraon I Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 03*
- Naibuk. (2017). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolavoli Siswa Kelas VIII SMP Diponegoro Depok Sleman. UNY.
- Novi I.L., Abdul R., Lufri L., Zulyusril Z., Fitri A. 2022. Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan Vol VIII, No I, Juni 2022*

- Nurhasanah. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Yapis Manokwari. Prosiding Seminar Nasional, 02 (1), 173-182.
- Prasetya. H.R. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan minat belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA N 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. UNY
- Rahman, A. A., Yanti, S. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Negeri 1 Peudada. Jurnal Pendidikan Almuslim, IV (2), 1-6.
- Ribeiro, J., Davids, K., Silva, P., Coutinho, P., Barreira, D., & Garganta, J. (2021). Talent development in sport requires athlete enrichment: Contemporary insights from a Nonlinear Pedagogy and the Athletic Skills Model. *Sports Medicine*, 51(6), 1115-1122. <https://doi.org/10.1007/s40279-021-01437-6>
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hal. 163-165.
- Rusman, (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021a). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300–2312. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337>
- Stockemer, D. (2019). *Quantitative Methods for the Social Sciences*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-99118-4>

- Subini, N. (2017). *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Yogyakarta: Javalitera.
- Sudjana, N. (2009). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiarto, E., Hartono, H., & Subandowo, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Praktikum Melalui Pendekatan Discovery Berbasis Inkuiri dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 182-187.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sunarti Rahman. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR. UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*
- Supardi, M. (2019). Pelaksanaan Ekstrakurikuler Bola Voli Pada Sekolah Dasar. *IPM2KPE Journal*. Vol 3 No. 1.
- Susilo, Boyke, & Sudrajat. 2018. Latihan Game Situation dalam Meningkatkan Keterampilan Atlet Squash DKI Jakarta. Vol 3 No 01 (2018): *Prosiding Seminar FIK UNJ*, Volume 03 Nomor 01.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Teo, T. (2014). *Handbook of quantitative methods for educational research*. Sense Publishers.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009), hal. 83.

- Ujiati Cahyaningsih, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD, (Cakrawala Pendas Vol. 3 No. 1 Edisi Januari 2007), hal. 2.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yahya A.A & Sufitriyono. 2020. Pembelajaran Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah pada permainan Bola Voli siswa SMP N 2 MARE Kabupaten Bone. *Jendela Olahraga*, 5 (1), 1-9
- Yanuario C.A. 2022. Pengaruh Latihan Game Situasi Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli Pada Atlet Putra Klub Perpagi Kabupaten Bantul. Universitas Sebelas Maret
- Yola F. Rifki. 2020. Pengaruh Metode Drills For Game-Like Situation Terhadap Kemampuan Passing Bawah Atlet Bola Voli. *Jurnal Stamina* Volume 3, Nomor 6
- Yusnina. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018/2019. *Digital Repository Universitas Negeri Medan*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-peneliti>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/261/UN34.16/PT.01.04/2023

20 Oktober 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SD KARANGTENGAH II
Jambu, Giricahyo, Purwosari, Gunungkidul, Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Marasati
NIM : 22604251004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGARUH GAME SITUASI, TEAMS GAMES TOURNAMENTS, DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PJOK (Study Eksperimen terhadap peserta didik kelas IV SD N Karangtengah II Purwosari)
Waktu Penelitian : 23 Oktober - 15 Desember 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 2 Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KARANGTENGAH II PURWOSARI
ငမ္ပူကုမ္မဏိယ ကိုယ်စားပြုကော်မရှင်းဦးစီးဌာန

Alamat: Jambu, Giricahyo, Purwosari, Gunungkidul

Email: karangtengah2.purwosari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/18/XII/2024

Berdasarkan surat permohonan izin dari Universitas Negeri Yogyakarta Nomor: B/261/UN34.16/PT.01.04/2023 tanggal 20 Oktober 2023 tentang Permohonan Izin Penelitian dalam rangka mencari data untuk penulisan Tesis berjudul "Pengaruh Game Situasi, *Teams Games Tournament*, dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PJOK (Study Eksperimen terhadap peserta didik kelas IV SD N Karangtengah II Purwosari)".

Saya selaku kepala Sekolah Dasar Negeri Karangtengah II, Kapanewon Purwosari, Gunungkidul:

Nama : KUSMADI, S.Pd
NIP : 197212072008011003
NSS : 101040303014
NPSN : 20402441
Alamat : Jambu, Giricahyo, Purwosari, Gunungkidul

Dengan ini menyebutkan bahwa:

Nama : Marasati
NIM : 22604251004
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S2

Mahasiswa yang namanya tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan mencari data penelitian di SD N Karangtengah II pada tanggal 23 Oktober – 15 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwosari, 22 Desember 2023
Kepala Sekolah

KUSMADI, S.Pd
197212072008011003

Lampiran 3 Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS
ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PROGRAM MAGISTER
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092. Laman
: <http://www.fikk.uny.ac.id>, Surel : humas_fikk@uny.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN TESIS

Nama Mahasiswa : MARASATI
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd
NIM : 22604251004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul Tesis : PENGARUH GAME SITUASL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PJOK (Studi Eksperimen terhadap peserta didik Kelas IV SDN Karangtengah II Purwosari)

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	16 Maret 2023 2 Mei 2023	Pengajuan judul tesis Penambahan variable penelitian	Spesifikasi judul Penambahan variable penelitian	
2.	15 September 2023	Pengajuan ujian proposal tesis	Bisa diajukan untuk ujian proposal tesis	
3.			Revisi bab 1 dan 3	
4.	20 Oktober 2023 21 Oktober 2023	Revisi hasil ujian proposal tesis	Bisa melaksanakan penelitian	
5.	11 Desember 2023	Pengajuan penelitian	Analisis data menggunakan anova	
6.		Pengolahan data	Uji normalitas dijadikan Satu	
7.	18 Desember	Pengolahan data	Revisi bab 3 dan penjelasan analisis	
8.	29 Desember 3 Januari 2024	Pengajuan ujian naskah tesis Pengajuan ujian tesis	Bisa di ajukan ujian	

Yogyakarta, Januari 2024

Mengetahui
Koord.Prodi S2 PJSD

Dr. Hari Wulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Mahasiswa,

Marasati
NIM. 22604251004

Lampiran 4 Data Hasil Instrumen Gaya Belajar

No	Nama	No Butir instrumen Gaya Belajar																												Kategori			Jumlah	Kategori			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Visual			Auditori	Kinestetik	
1	Indah Tri Wulandani	4	1	2	2	4	4	2	1	3	2	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	1	4	4	1	2	1	4	4	4	25	34	29	88	Auditori		
2	Azzahra Della Salsabila	2	1	4	4	4	1	2	4	2	2	2	4	2	4	2	4	1	4	2	4	1	4	2	1	2	4	1	4	4	28	29	27	84	Auditori		
3	Dela Puspitasari	2	1	2	2	4	4	2	1	3	2	3	4	4	2	3	4	2	3	2	4	2	4	4	1	2	1	4	4	23	31	30	84	Auditori			
4	Tias Dian I	2	2	1	3	4	4	3	1	4	2	2	4	3	4	1	4	4	2	4	2	4	1	4	2	1	1	3	4	3	4	26	30	27	83	Auditori	
5	Alip Nur Cahyo	4	1	3	2	2	4	4	3	3	1	2	4	4	3	3	2	3	2	4	2	4	4	2	1	1	1	3	1	4	4	27	29	25	81	Auditori	
6	Rico Dwi S	3	1	1	2	4	4	1	2	4	4	1	4	4	4	4	3	4	3	1	4	1	2	4	1	4	1	1	4	1	26	32	23	81	Auditori		
7	Inam Husain Al-jalaal	2	1	3	3	4	4	2	2	3	2	2	4	4	2	2	4	1	3	1	4	1	4	1	2	4	4	1	1	26	27	26	79	Auditori			
8	Yudha Aditya Sutopo	4	1	3	2	2	4	2	1	3	1	3	4	2	4	3	2	2	4	2	4	1	2	4	1	2	3	2	4	4	23	28	27	78	Auditori		
9	Nur Mizani K	2	3	2	3	1	4	2	1	2	3	1	2	4	4	1	4	2	4	3	1	3	1	4	1	1	4	1	4	4	2	23	26	25	74	Auditori	
10	Kelvin	2	3	2	4	4	1	2	3	2	3	2	4	4	2	2	4	3	2	2	2	4	2	2	4	2	1	2	2	4	4	27	28	27	82	Auditori	
11	Engelina Kalista Cahya P	2	1	4	4	4	1	2	4	2	2	2	4	2	3	2	1	4	1	4	2	4	1	4	1	1	2	2	3	4	4	28	25	29	82	Kinestetik	
12	Azka	3	1	3	2	1	4	4	1	4	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	4	24	26	31	81	Kinestetik		
13	Churin Zahra Aulia	2	3	2	3	4	4	1	2	3	2	1	2	4	4	3	3	4	2	1	3	2	3	1	1	4	3	4	4	3	26	27	28	81	Kinestetik		
14	Alvin Areza Putra	4	1	3	2	2	4	2	1	3	1	3	4	2	4	3	2	2	4	2	4	1	2	4	1	2	3	4	4	4	23	28	29	80	Kinestetik		
15	Fakih	2	2	3	3	4	4	3	1	2	1	4	1	4	4	1	1	2	2	4	3	4	1	4	4	1	2	2	4	4	3	25	26	29	80	Kinestetik	
16	Eldi Nurohman	2	1	2	2	4	4	1	2	4	4	1	4	4	4	1	1	2	2	3	3	4	1	4	4	1	2	2	2	4	3	26	25	27	78	Kinestetik	
17	Anisa	3	2	2	3	1	2	1	2	2	2	4	3	2	4	1	3	3	2	4	2	2	4	4	3	2	3	4	3	2	20	28	29	77	kinestetik		
18	Fellysa Ananda Putri	4	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	1	1	3	4	3	1	2	2	1	3	2	4	2	3	2	1	4	3	24	23	25	72	Kinestetik		
19	Al Fajrin Enggar P	4	2	4	4	1	4	4	1	4	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	1	2	4	2	2	4	1	1	4	3	30	29	24	83	Visual	
20	Al Ghazali W A	4	2	4	4	2	3	4	2	4	2	3	4	2	4	4	2	3	2	4	2	3	1	4	2	1	4	2	1	2	2	31	30	22	83	Visual	
21	Aqila	2	4	4	2	4	1	2	4	4	2	2	1	4	4	4	1	4	2	1	3	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	29	26	28	83	Visual	
22	Apri Nurohman	4	2	2	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4	1	1	2	1	1	1	4	1	4	4	1	1	4	1	4	4	29	23	28	80	Visual		
23	kholik	2	4	4	4	4	1	4	3	2	1	4	2	4	2	3	3	4	3	1	2	1	4	1	4	1	4	1	1	4	1	29	28	22	79	Visual	
24	Aini Nur Abzahra	2	1	4	4	4	2	1	4	2	2	4	2	4	2	1	4	1	4	2	4	1	4	4	1	2	2	1	4	1	28	26	24	78	Visual		
25	Naufal Zaki P	4	1	3	4	3	4	1	2	4	2	1	4	2	4	3	2	2	2	4	2	4	1	3	2	1	2	2	3	3	3	28	26	24	78	Visual	
26	Nurul Arifah	2	1	4	4	4	4	2	1	4	2	1	4	2	4	2	1	2	1	4	2	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	28	23	27	78	Visual	
27	Alfindra Bagas A	4	1	3	4	3	4	1	2	4	2	1	3	2	4	3	2	2	2	4	2	4	1	3	2	1	2	2	3	3	3	28	25	24	77	Visual	
28	Iffa A R	4	1	4	4	1	4	1	4	1	2	2	4	1	4	4	1	4	1	1	3	4	1	4	1	4	1	1	1	1	4	4	26	25	25	76	Visual

Lampiran 5. Data Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

TGT							
NO	NAMA	Pretest				Rangking	Gaya belajar
		Teori	Praktek	Sikap	Nilai Akhir		
1	Indah Tri W	47	54	75	59	5	Auditori
2	Dela Pus	65	54	67	62	2	Auditori
3	Alip nur	42	50	70	54	11	Auditori
4	Imam	55	70	68	64	1	Auditori
5	Nur mizani	54	50	64	56	9	Auditori
6	engelina kalista	49	54	66	56	8	Kinestetik
7	churin	52	50	66	56	9	Kinestetik
8	fakih	45	54	73	57	7	Kinestetik
9	anisa	43	50	60	51	12	Kinestetik
10	alfajrin	51	54	74	60	4	Visual
11	aqila	40	45	60	48	14	Visual
12	kholik	42	66	68	59	5	Visual
13	naufal zaki	40	50	61	50	13	Visual
14	alvindra	58	62	66	62	2	Visual

TGT							
NO	NAMA	Posttest				Rangking	Gaya belajar
		Teori	Praktek	Sikap	Nilai Akhir		
1	Indah Tri W	72	71	82	75	6	Auditori
2	Dela Pus	73	74	75	74	8	Auditori
3	Alip nur	74	67	80	74	9	Auditori
4	Imam	75	75	85	78	3	Auditori
5	Nur mizani	58	57	78	64	13	Auditori
6	engelina kalista	59	58	79	65	12	Kinestetik
7	churin	71	72	80	74	7	Kinestetik
8	fakih	74	73	82	76	5	Kinestetik
9	anisa	67	79	74	73	10	Kinestetik
10	alfajrin	75	82	84	80	1	Visual
11	aqila	57	50	75	61	14	Visual
12	kholik	58	73	84	72	11	Visual
13	naufal zaki	72	76	83	77	4	Visual
14	alvindra	71	80	85	79	2	Visual

GS							
No	NAMA	Pretest					Gaya belajar
		Teori	Praktek	Sikap	Nilai Akhir	Rangking	
1	Azahra della	50	58	77	62	5	Auditori
2	tias dian	65	59	71	65	4	Auditori
3	rico	44	54	72	57	11	Auditori
4	yudha	57	75	70	67	3	Auditori
5	kelvin	55	52	70	59	7	Auditori
6	azka	52	58	66	59	8	Kinestetik
7	alvin	53	50	66	56	12	Kinestetik
8	eldi	47	54	70	57	10	Kinestetik
9	fellysa	55	54	60	56	12	Kinestetik
10	al gazali	68	70	74	71	1	Visual
11	apri nur	44	47	60	50	14	Visual
12	aini	47	70	68	62	5	Visual
13	nurul arifah	54	58	61	58	9	Visual
14	iffa a r	66	70	73	70	2	Visual

GS							
No	NAMA	Posttest					Gaya belajar
		Teori	Praktek	Sikap	Nilai Akhir	Rangking	
1	Azahra della	70	71	80	74	4	Auditori
2	tias dian	70	74	74	73	5	Auditori
3	rico	71	67	75	71	8	Auditori
4	yudha	73	75	82	77	2	Auditori
5	kelvin	55	57	74	62	13	Auditori
6	azka	59	58	72	63	12	Kinestetik
7	alvin	64	72	74	70	9	Kinestetik
8	eldi	65	73	78	72	7	Kinestetik
9	fellysa	68	79	70	72	6	Kinestetik
10	al gazali	78	82	81	80	1	Visual
11	apri nur	56	50	70	59	14	Visual
12	aini	54	73	76	68	11	Visual
13	nurul arifah	55	76	78	70	10	Visual
14	iffa a r	71	80	78	76	3	Visual

Lampiran 6. Modul Pembelajaran Model Game Situasi

MODUL AJAR PJOK

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Jubar, S.Pd dan Marasati, S.Pd
Nama Sekolah : SD N Karangtengah II Purwosari
Tahun / semester : 2023/I
Fase/Kelas : B/IV
Alokasi Waktu : 32 JP X 35 menit (8 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mengetahui variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
4. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.
5. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.

6. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Buku Guru PJOK kelas IV
2. Buku bacaan sesuai tema
3. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)
4. Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah) yang aman
5. Rintangan (kun) atau sejenisnya
6. Peluit dan stopwatch
7. Lembar kerja siswa (student worksheet) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak
8. Media Ajar guru

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. Game situasi

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan dan mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola dengan benar sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan menanamkan nilai-nilai sikap seperti: mandiri dan gotong royong, serta

dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

B. Capaian Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak secara mandiri (tanpa meniru contoh) berupa permainan dan olahraga (manipulatif).
2. Peserta didik menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga (manipulatif).
3. Peserta didik dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab untuk belajar mengarahkan diri dalam proses pembelajaran, menerima dan mengimplementasikan arahan dan umpan balik yang diberikan guru, serta mendukung adanya keragaman di dalam aktivitas jasmani.

C. Pemahaman Bermakna

1. Peserta didik mendapatkan wawasan tentang aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif serta dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa kalian perlu memahami dan menguasai aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola?

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar, Buku cerita anak, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

F. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama s.d. Keempat (3 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk berbaris di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru. Apabila memungkinkan, guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru. 2. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran. 5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. 6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola. 7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola. 8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola, baik kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi pengetahuan. 9. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. 	15 menit

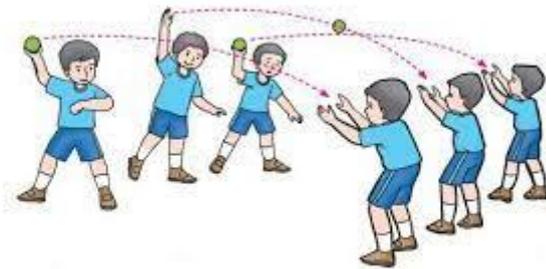
Kegiatan Inti

75 menit

1. Guru meminta peserta didik melakukan pemanasan dengan cara pelepasan dan penguluran bagian tubuh yang dipimpin oleh guru atau peserta didik, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.

Kegiatan 1

2. Peserta didik diarahkan untuk melakukan lempar tangkap secara individu, guru sebagai pengamat sekaligus langsung mengevaluasi cara melempar tangkap peserta didik
3. Peserta didik berhadapan dengan teman satu lawan 1 melempar tangkap bola seperti gambar di bawah ini



Gambar 2.17 Pembelajaran melempar dan menangkap bola

Kegiatan 2

4. Peserta didik dibuat menjadi 2 baris memanjang salah satu peserta didik berada di gawang dan menjadi kiper.
5. Peserta didik yang berjajar di barisan pertama saling melempar tangkap bola sambil berlari kemudian saat sampai di garis serang mencoba untuk menembakkan bola ke gawang.
6. Setelah peserta didik di barisan pertama sudah menembakkan bola ke gawang maka peserta didik yang berjajar di baris kedua mengikuti seterusnya sampai habis

Kegiatan 3

7. Peserta didik diarahkan untuk melakukan permainan bola tangan modifikasi 1 lawan 1 kemudian 2 lawan 2 dan seterusnya sampai menuju permainan yang sesungguhnya.

<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan gerakan pendinginan, kemudian guru mempertanyakan kepada peserta didik apa manfaat pendinginan. 2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran. 3. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola. 4. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan. 5. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing. 6. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan mengembalikan peralatan ke tempat semula. 	<p>15 menit</p>
---	-----------------

Pertemuan Kelima s.d Kedelapan (3 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk berbaris di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru. Apabila memungkinkan, guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru. 2. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 	

<p>4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.</p> <p>5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.</p> <p>6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.</p> <p>7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.</p> <p>8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola, baik kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi pengetahuan.</p> <p>9. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Guru meminta peserta didik melakukan pemanasan dengan cara pelepasan dan penguluran bagian tubuh yang dipimpin oleh guru, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola.</p> <p>2. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mempraktikkan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif gerakan menendang dan menahan bola.</p> <p>Kegiatan 1:</p> <p>3. Peserta didik diminta untuk melakukan passing bola mengegolkan ke gawang tanpa rintangan</p> <p>4. Peserta didik menggiring bola melewati rintangan dan berusaha mengegolkan bola ke gawang</p> <p>5. Peserta didik bersama teman saling mengoper bola dan mencoba mengegolkan ke gawang</p> <p>Kegiatan 2</p> <p>6. Peserta didik diarahkan untuk melakukan permainan sepak bola dengan modifikasi dari gurudalam permainan kecil 3 lawan 3 ataupun sebagainya yang menuju ke permainan sepak bola yang sesungguhnya</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p> <p>1. Peserta didik melakukan gerakan pendinginan, kemudian guru mempertanyakan kepada peserta didik apa manfaat pendinginan.</p>	15 menit

<p>2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.</p> <p>3. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola.</p> <p>4. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.</p> <p>5. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing.</p> <p>Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan mengembalikan peralatan ke tempat semula.</p>	
--	--

G. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan pemantik tersebut di atas. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Observasi, Performa, dan Ulangan Harian
3.	Sumatif	Praktek

H. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Kegiatan remedial:

Remedial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran. 2.

Kegiatan pengayaan:

Pengayaan dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

I. Refleksi Guru dan Peserta Didik 1. Refleksi Guru

Pertanyaan
Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran.
Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran tersebut.

2. Refleksi Peserta Didik

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom (1) = Tidak Setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap peserta didik.

Nama:

Kelas:

No	Pertanyaan				
		1	2	3	4
1.	Saya mengikuti pelajaran olahraga di sekolah dengan sungguh-sungguh.				
2.	Saya dapat melalui hambatan dalam melakukan aktivitas olahraga.				
3.	Saya belajar secara mandiri dalam mencapai tujuan.				
4.	Saya sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan belajar.				
5.	Saya membuat tugas secara mandiri.				
6.	Saya bekerja sama dengan teman satu kelompok di kelas.				
7.	Saya saling membantu dalam melakukan tugas kelompok.				
8.	Saya berbagi peran dalam mengerjakan tugas kelompok.				
9.	Saya suka menyapa jika bertemu orang yang saya kenal.				
10.	Saya suka memungut sampah untuk dibuang pada tempat sampah.				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan

Jika mendapat skor > 30 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 21 s.d 30 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 11 s.d 20 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor < 11 dari pernyataan diatas.
--	---	---	---

3. Refleksi Peserta Didik (Pengetahuan dan Keterampilan)

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom (1) = Tidak Setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap peserta didik.

Nama:

Kelas:

No	Pertanyaan	1	2	3	4	
1.	Saya dapat menyebutkan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.					
No	Pertanyaan	1	2	3	4	
2.	Saya dapat menjelaskan pengertian variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.					
3.	Saya dapat merinci cara melakukan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola					
4.	Saya dapat memperagakan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.					
5.	Saya dapat menjelaskan kesalahan kesalahan dalam melakukan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.					
Sangat Baik		Baik		Cukup		Perlu Perbaikan
Jika mendapat skor > 15 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 11 s.d 15 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 6 s.d 10 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor < 6 dari pernyataan diatas.			

III. LAMPIRAN

A. Penilaian

1. PENILAIAN DIAGNOSTIK

a. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

b. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola?

2. PENILAIAN FORMATIF

a. Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

Rubrik asesmen keterampilan gerak

Nama: _____ Kelas: _____

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Sikap awal	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		

		d. Pandangan mata		
2.	Pelaksanaan gerakan	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
3.	Sikap akhir	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
Sangat Baik		Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Jika mendapat skor > 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan.		Jika mendapat skor 7 s.d 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan	Jika mendapat skor 4 s.d 6 dalam keterampilan yang ditunjukkan.	Jika mendapat skor < 4 dalam keterampilan yang ditunjukkan.

Pedoman penskoran:

a. Penskoran

1) Skor 1 jika: Peserta didik dapat melakukan tiga dari empat komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

2) Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari tiga dari empat komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

a) Sikap awal

- Pandangan mata ke arah datangnya bola.
- Badan sedikit dicondongkan ke depan dan berat badan terletak di antara kedua kaki.
- Lutut ditekuk, badan condong ke depan dan jaga keseimbangan.
- Pandangan ke depan.

b) Pelaksanaan gerakan

- Bola didorong dari depan.
- Kedua lengan lurus ke depan.
- Badan dicondongkan ke depan.
- Pandangan mata tertuju pada lepasnya bola.

c) Sikap akhir

- Badan tetap condong ke depan.
- Pandangan mata tertuju pada lepasnya bola.
- Kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang.
- Pandangan ke depan.

b. Pengolahan skor

- 1) Skor maksimum: 12.
- 2) Skor Real Peserta Didik (SRP): Sangat Baik (skor > 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan), Baik (skor 7 s.d 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan), Cukup (skor 4 s.d 6 dalam keterampilan yang ditunjukkan), dan Perlu Perbaikan (skor < 4 dalam keterampilan yang ditunjukkan).

b. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Asesmen
Tes Tulis	Pilihan ganda dengan 4 opsi	1. Ayunkan bola dari belakang bawah menuju ke depan atas hingga bola lepas dan melambung jauh. gerakan ini merupakan lemparan dan menangkap bola A. lambung B. mendatar C. bawah D. memantul dengan teman Kunci: A. lambung	Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0.

	Uraian tertutup	<p>1. Tuliskan bentuk bentuk aktivitas pembelajaran gerakan menendang dan menahan bola.</p> <p>Kunci:</p> <p>1) Menendang dan menghentikan bola di tempat.</p> <p>2) Menendang dan menghentikan bola yang dilakukan tiga orang.</p> <p>3) Menendang dan menghentikan bola yang dilakukan berpasangan.</p> <p>4) Menendang dan menghentikan bola lapangan segi empat.</p> <p>5) Mengumpan dan menendang bola ke</p>	<p>Mendapatkan skor;</p> <p>4, jika seluruh bentuk aktivitas dituliskan dengan benar dan isi benar.</p> <p>3, jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar.</p> <p>2, jika sebagian bentuk aktivitas dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar.</p> <p>1, jika bentuk aktivitas dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.</p>
Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Asesmen
		arah sasaran (gawang).	

3. PENILAIAN SUMATIF

Penilaian sumatif merupakan penilaian pada akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir tahun ajaran. Penilaian sumatif untuk kelas empat dapat berupa praktik.

C. Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal :

Lingkup/Materi Pembelajaran :

Nama Peserta Didik :

Fase/Kelas : B/IV

1. Panduan Umum

- a. Pastikan peserta didik dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.

- b. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cedera.
 - c. Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
 - d. Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.
2. Panduan Aktivitas Pembelajaran
- a. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 7 orang.
 - b. Lakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola secara berpasangan dengan teman peserta didik satu kelompok.
 - c. Perhatikan penjelasan berikut ini:
Cara melakukan aktivitas pembelajaran hasil variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola antara lain:
 - 1) Variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.
 - 2) Variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola.

C. Bahan Bacaan Untuk Peserta Didik dan Guru

1. Bahan Bacaan Guru

- Buku panduan guru PJOK kelas IV.
- Bentuk-bentuk variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
- Bentuk-bentuk permainan sederhana dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.
- Mengamati video pembelajaran materi variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang,

dan menahan bola. Untuk membantu dalam mencari video pembelajaran tersebut, dapat diperoleh melalui: internet atau sumber lainnya.

2. Bahan Bacaan Peserta Didik

- Materi gerakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
- Mengamati video pembelajaran materi variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola. Untuk membantu dalam mencari video pembelajaran tersebut, dapat diperoleh melalui: internet atau sumber lainnya.

D. Glosarium

No	Istilah	Arti
1.	Gerak dasar	suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks, seperti: gerak dasar manusia (berjalan, berlari, melompat, dan melempar)
2.	Kombinasi	melakukan beberapa teknik gerakan dalam satu rangkaian gerak
3.	Melempar	gerakan yang dilakukan tangan jauh dari pusat berat badan, seperti lempar cakram, lembing dan lontar martil
4.	Menangkap bola	suatu usaha yang dilakukan oleh pemain untuk dapat menguasai bola dengan tangan dan hasil pukulan ataupun lemparan teman
5.	Variasi	melakukan satu teknik gerakan dengan berbagai cara

E. Daftar Pustaka

- Muhajir dan Agus Gunawan. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Lampiran 8. Modul Pembelajaran Metode *Team Games Tournament (TGT)*

MODUL AJAR PJOK

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Marasati, S.Pd dan Jubar, S.Pd
Nama Sekolah : SD N Karangtengah II Purwosari
Tahun / semester : 2023/I
Fase/Kelas : B/IV
Alokasi Waktu : 32 JP X 35 menit (8 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mengetahui variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

7. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
8. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
9. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
10. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.
11. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.

12. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

9. Buku Guru PJOK kelas IV
10. Buku bacaan sesuai tema
11. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)
12. Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah) yang aman
13. Rintangan (kun) atau sejenisnya
14. Peluit dan stopwatch
15. Lembar kerja siswa (student worksheet) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak
16. Media Ajar guru

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Metode Pembelajaran

1. TGT (*Team Games Tournament*)

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan dan mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola dengan benar sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila

dengan menanamkan nilai-nilai sikap seperti: mandiri dan gotong royong, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

B. Capaian Pembelajaran

4. Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak secara mandiri (tanpa meniru contoh) berupa permainan dan olahraga (manipulatif).

5. Peserta didik menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga (manipulatif).

6. Peserta didik dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab untuk belajar mengarahkan diri dalam proses pembelajaran, menerima dan mengimplementasikan arahan dan umpan balik yang diberikan guru, serta mendukung adanya keragaman di dalam aktivitas jasmani.

C. Pemahaman Bermakna

1. Peserta didik mendapatkan wawasan tentang aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif serta dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa kalian perlu memahami dan menguasai aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola?

E. Persiapan Pembelajaran

3. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar, Buku cerita anak, dsb.
4. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

F. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama s.d. Keempat (3 JP x 35 menit)

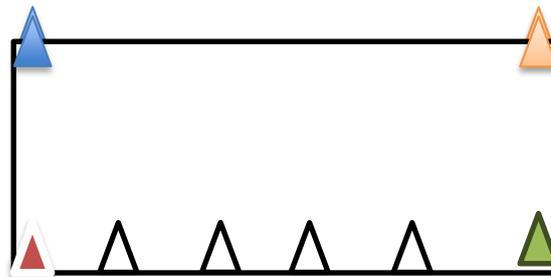
Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta peserta didik untuk berbaris di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru. Apabila memungkinkan, guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru.2. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing.3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.8. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan.	15 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta peserta didik melakukan pemanasan dengan cara pelepasan dan penguluran bagian tubuh yang dipimpin oleh guru	75 menit

atau peserta didik, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.

2. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mempraktikkan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif gerakan melempar dan menangkap bola.

Kegiatan 1:

3. Peserta didik dibagi menjadi 3 atau 4 kelompok kemudian diarahkan untuk melakukan game tournament dalam permainan sirkuit yang sudah disusun guru



- Titik 1 : 
- Titik 2 : 
- Titik 3 : 
- Titik 4 : 

4. Dari titik 1 peserta didik berlomba lari ke titik 2 kemudian di titik 2 peserta didik jalan jongkok menuju titik 3 dari titik 3 menuju titik 4 peserta didik berlari zig-zag mengikuti rintangan. Kemudian di titik 4 peserta didik melemparkan bola ke titik 1 kepada peserta didik kelompoknya dan dilanjutkan sampai semua anggota telah melakukan.
5. Kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan terlebih dahulu menjadi pemenang dan berhak mendapatkan reward menentukan hukuman untuk kelompok yang kalah.

Kegiatan 2:

6. Setelah melakukan tournament sirkuit peserta didik dengan kelompoknya diarahkan untuk melakukan permainan bola tangan dengan peraturan pertandingan antar kelompok
7. Kelompok yang sudah di bagi oleh guru di awal akan diarahkan melakukan pertandingan tournament bola tangan semua kelompok akan saling bertanding untuk mendapatkan poin terbanyak

<p>8. Masing masing kelompok akan saling bertanding dan mengumpulkan poin, kelompok yang mendapatkan poin paling banyak menjadi pemenangnya</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p> <p>7. Peserta didik melakukan gerakan pendinginan, kemudian guru mempertanyakan kepada peserta didik apa manfaat pendinginan.</p> <p>8. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.</p> <p>9. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.</p> <p>10. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.</p> <p>11. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing.</p> <p>12. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan mengembalikan peralatan ke tempat semula.</p>	15 menit

Pertemuan Kelima s.d Kedelapan (3 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>10. Guru meminta peserta didik untuk berbaris di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru. Apabila memungkinkan, guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada bapak/ibu guru.</p> <p>11. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing.</p> <p>12. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.</p>	

<ol style="list-style-type: none"> 13. Guru memotivasi peserta didik untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran. 14. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. 15. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola. 16. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola. 17. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola, baik kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi pengetahuan. 18. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. 	
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik melakukan pemanasan dengan cara pelepasan dan penguluran bagian tubuh yang dipimpin oleh guru, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola. 2. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mempraktikkan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif gerakan menendang dan menahan bola yang di contohkan guru Kegiatan 1 3. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok masing masing kelompok akan di arahkan untuk melatih teknik menendang dan menahan bola. 4. Setelah Latihan dalam kelompok peserta didik di arahkan untuk melakukan permainan tournament pinalti atau menegakkan bola ke gawang. 5. Masing masing kelompok akan bertemu 1 sama lain kelompok yang dapat mencetak gol terbanyak akan menjadi pemenang 6. Kelompok yang berada pada posisi 1 atau ranking 1 diberikan reward dapat memilih kelompok pertama yang akan bertanding dengan kelompoknya di kegiatan 2 Kegiatan 2: 7. Kelompok yang sudah di bentuk akan di arahkan untuk melakukan permainan sepak bola yang sesungguhnya dengan tournament 8. Kelompok yang dapat mencapai peringkat pertama dapat menentukan hukuman untuk masing masing kelompok yang kalah 	

<p>Kegiatan Penutup</p> <p>6. Peserta didik melakukan gerakan pendinginan, kemudian guru mempertanyakan kepada peserta didik apa manfaat pendinginan.</p> <p>7. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.</p> <p>8. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola.</p> <p>9. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.</p> <p>10. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing-masing.</p> <p>Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan mengembalikan peralatan ke tempat semula.</p>	15 menit
--	----------

G. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan pemantik tersebut di atas. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Observasi, Performa, dan Ulangan Harian
3.	Sumatif	Praktek

H. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Kegiatan remedial:

Remedial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran.

2. Kegiatan pengayaan:

Pengayaan dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah

alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

I. Refleksi Guru dan Peserta Didik 1. Refleksi Guru

Pertanyaan
Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran.
Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran tersebut.

2. Refleksi Peserta Didik

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom (1) = Tidak Setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap peserta didik.

Nama:

Kelas:

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya mengikuti pelajaran olahraga di sekolah dengan sungguh-sungguh.				
2.	Saya dapat melalui hambatan dalam melakukan aktivitas olahraga.				
3.	Saya belajar secara mandiri dalam mencapai tujuan.				
4.	Saya sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan belajar.				
5.	Saya membuat tugas secara mandiri.				
6.	Saya bekerja sama dengan teman satu kelompok di kelas.				
7.	Saya saling membantu dalam melakukan tugas kelompok.				
8.	Saya berbagi peran dalam mengerjakan tugas kelompok.				
9.	Saya suka menyapa jika bertemu orang yang saya kenal.				
10.	Saya suka memungut sampah untuk dibuang pada tempat sampah.				

Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Jika mendapat skor > 30 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 21 s.d 30 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 11 s.d 20 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor < 11 dari pernyataan diatas.

3. Refleksi Peserta Didik (Pengetahuan dan Keterampilan)

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom (1) = Tidak Setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap peserta didik.

Nama:

Kelas:

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya dapat menyebutkan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.				
No	Pertanyaan	1	2	3	4
2.	Saya dapat menjelaskan pengertian variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.				
3.	Saya dapat merinci cara melakukan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola				
4.	Saya dapat memperagakan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.				
5.	Saya dapat menjelaskan kesalahan kesalahan dalam melakukan variasi dan kombinasi gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola.				
Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan		
Jika mendapat skor > 15 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 11 s.d 15 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor 6 s.d 10 dari pernyataan di atas.	Jika mendapat skor < 6 dari pernyataan diatas.		

III. LAMPIRAN

A. Penilaian

1. PENILAIAN DIAGNOSTIK

a. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

b. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola?

2. PENILAIAN FORMATIF

a. Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

Rubrik asesmen keterampilan gerak

Nama: _____ Kelas: _____

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Sikap awal	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		

		d. Pandangan mata		
2.	Pelaksanaan gerakan	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
3.	Sikap akhir	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
Sangat Baik		Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Jika mendapat skor > 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan.		Jika mendapat skor 7 s.d 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan	Jika mendapat skor 4 s.d 6 dalam keterampilan yang ditunjukkan.	Jika mendapat skor < 4 dalam keterampilan yang ditunjukkan.

Pedoman penskoran:

c. Penskoran

1) Skor 1 jika: Peserta didik dapat melakukan tiga dari empat komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

2) Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari tiga dari empat komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

a) Sikap awal

- Pandangan mata ke arah datangnya bola.
- Badan sedikit dicondongkan ke depan dan berat badan terletak di antara kedua kaki.
- Lutut ditekuk, badan condong ke depan dan jaga keseimbangan.
- Pandangan ke depan.

b) Pelaksanaan gerakan

- Bola didorong dari depan.
- Kedua lengan lurus ke depan.
- Badan dicondongkan ke depan.
- Pandangan mata tertuju pada lepasnya bola.

c) Sikap akhir

- Badan tetap condong ke depan.
- Pandangan mata tertuju pada lepasnya bola.
- Kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang.
- Pandangan ke depan.

d. Pengolahan skor

3) Skor maksimum: 12.

4) Skor Real Peserta Didik (SRP): Sangat Baik (skor > 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan), Baik (skor 7 s.d 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan), Cukup (skor 4 s.d 6 dalam keterampilan yang ditunjukkan), dan Perlu Perbaikan (skor < 4 dalam keterampilan yang ditunjukkan).

b. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Asesmen
Tes Tulis	Pilihan ganda dengan 4 opsi	1. Ayunkan bola dari belakang bawah menuju ke depan atas hingga bola lepas dan melambung jauh. gerakan ini merupakan lemparan dan menangkap bola E. lambung F. mendatar G. bawah H. memantul dengan teman Kunci: A. lambung	Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0.

	Uraian tertutup	<p>1. Tuliskan bentuk bentuk aktivitas pembelajaran gerakan menendang dan menahan bola.</p> <p>Kunci:</p> <p>6) Menendang dan menghentikan bola di tempat.</p> <p>7) Menendang dan menghentikan bola yang dilakukan tiga orang.</p> <p>8) Menendang dan menghentikan bola yang dilakukan berpasangan.</p> <p>9) Menendang dan menghentikan bola lapangan segi empat.</p> <p>10) Mengumpan dan menendang bola ke</p>	<p>Mendapatkan skor;</p> <p>4, jika seluruh bentuk aktivitas dituliskan dengan benar dan isi benar.</p> <p>3, jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar.</p> <p>2, jika sebagian bentuk aktivitas dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar.</p> <p>1, jika bentuk aktivitas dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.</p>
Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Asesmen
		arah sasaran (gawang).	

3. PENILAIAN SUMATIF

Penilaian sumatif merupakan penilaian pada akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir tahun ajaran. Penilaian sumatif untuk kelas empat dapat berupa praktik.

B. Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal :

Lingkup/Materi Pembelajaran :

Nama Peserta Didik :

Fase/Kelas : B/IV

3. Panduan Umum

- a. Pastikan peserta didik dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.
- b. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cedera.
- c. Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
- d. Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.

4. Panduan Aktivitas Pembelajaran

- a. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 7 orang.
- b. Lakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola secara berpasangan dengan teman peserta didik satu kelompok.
- c. Perhatikan penjelasan berikut ini:

Cara melakukan aktivitas pembelajaran hasil variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola antara lain:

- 1) Variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar dan menangkap bola.
- 2) Variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan menendang dan menahan bola.

C. Bahan Bacaan Untuk Peserta Didik dan Guru

3. Bahan Bacaan Guru

- Buku panduan guru PJOK kelas IV.
- Bentuk-bentuk variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola. Untuk

membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

- Bentuk-bentuk permainan sederhana dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.
- Mengamati video pembelajaran materi variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola. Untuk membantu dalam mencari video pembelajaran tersebut, dapat diperoleh melalui: internet atau sumber lainnya.

4. Bahan Bacaan Peserta Didik

- Materi gerakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
- Mengamati video pembelajaran materi variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif seperti gerakan melempar, menangkap, menendang, dan menahan bola. Untuk membantu dalam mencari video pembelajaran tersebut, dapat diperoleh melalui: internet atau sumber lainnya.

D. Glosarium

No	Istilah	Arti
1.	Gerak dasar	suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks, seperti: gerak dasar manusia (berjalan, berlari, melompat, dan melempar)
2.	Kombinasi	melakukan beberapa teknik gerakan dalam satu rangkaian gerak
3.	Melempar	gerakan yang dilakukan tangan jauh dari pusat berat badan, seperti lempar cakram, lembing dan lontar martil

4.	Menangkap bola	suatu usaha yang dilakukan oleh pemain untuk dapat menguasai bola dengan tangan dan hasil pukulan ataupun lemparan teman
5.	Variasi	melakukan satu teknik gerakan dengan berbagai cara

E. Daftar Pustaka

- Muhajir dan Agus Gunawan. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

LAMPIRAN 8. DOKUMENTASI



