

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN ROUNDERS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Wasis Nugroho¹, Albadi Sinulingga², Nurhayati Simatupang³

STKIP PGRI Lubuklinggau^{1,2,3}
hakimirwandimarpaung@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar permainan rounders; perbedaan pengaruh minat tinggi dan minat rendah terhadap hasil belajar permainan rounders; dan interaksi antara model pembelajaran dan minat terhadap hasil belajar permainan rounders pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan faktorial 2×2 . Populasi berjumlah 56 siswa dari SDN 132413 dan SDN 132404 Tanjung Balai. Sampel berjumlah 32 siswa terdiri dari 4 kelompok, setiap kelompok ada 8 berdasarkan dari 27% atas dan bawah. Pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest*. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan analisis varian (ANAVA dua jalur) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan model pembelajaran dan *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar permainan rounders; Ada perbedaan pengaruh yang signifikan minat tinggi dan minat rendah terhadap hasil belajar permainan rounders; dan ada interaksi antara model pembelajaran dan minat terhadap hasil belajar permainan rounders pada siswa sekolah dasar. Simpulan, Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* dan minat (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan hasil belajar permainan rounders

Kata Kunci: *teaching games tournament*, *teaching games for understanding*, minat, hasil belajar permainan rounders.

ABSTRACT

This research aims to determine the difference in the influence of the teaching games tournament learning model and teaching games for understanding on the learning outcomes of the rounders game, the difference in the influence of high interest and low interest on the learning outcomes of the rounders game; and the interaction between the learning model and interest in the learning outcomes of the rounders game in elementary school students. This research method is an experiment with a 2×2 factorial design. The population is 56 students from SDN 132413 and SDN 132404 Tanjung Balai. The sample consisted of 32 students consisting of 4 groups, there were 8 in each group based on the top and bottom 27%. Data collection uses pretest and posttest. The instrument in this research is a questionnaire. The data analysis technique used was analysis of variance (two-way ANOVA) at a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of this research show that: there is a significant difference in the influence of learning models and teaching games tournaments and teaching games for understanding on the learning outcomes of the rounders game; There is a significant difference in the influence of high interest and low interest on the learning outcomes of the rounders game; and there is an interaction

between the learning model and interest in the learning outcomes of the rounders game in elementary school students. Conclusion, There is a significant interaction between the teaching games tournament learning model and teaching games for understanding and interest (high and low) on increasing learning outcomes for the game of rounders.

Keywords: *teaching games tournament, teaching games for understanding, interests, results of learning the rounders games*

PENDAHULUAN

PJOK merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. PJOK memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Pendidikan jasmani melibatkan dua konsep substansial dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pertama, PJOK berfungsi sebagai sistem pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan potensi psikomotorik, kognitif dan afektif serta yang kedua adalah gagasan bahwa proses pembelajaran melibatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan fisik dan kesehatan yang terorganisir. Kedua konsep inilah yang mendasari kurikulum yang direncanakan untuk PJOK (Kemdikbud, 2022).

Di dalam pendidikan banyak model-model teknik untuk penyampaian suatu materi dan pembelajaran sehingga siswa mudah memahami. Cara penyampaian itu sangat penting karena dapat meningkatkan gerak siswa dan hasil belajar yang memuaskan secara efektif dan efisien. Model pembelajaran ialah diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara optimal antara guru dan siswa (Sani, 2017). Interaksi antara guru dan siswa yang optimal berimbas pada peningkatan penguasaan konsep siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Satu hal yang harus diyakini guru, bahwa tidak ada yang lebih baik model pembelajaran satu dengan yang lainnya. Model pembelajaran terbaik adalah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, materi ajar, dan alat/media ajar.

Dalam pembelajaran banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan guru kepada siswa. Bentuk-bentuk model pembelajaran tersebut yaitu: model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran quantum, model pembelajaran Teaching Games for Understanding, model pembelajaran langsung dan lain sebagainya. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhitungkan dalam menerapkan model pembelajaran, yaitu: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sifat bahan materi/materi ajar, kondisi siswa dan ketersediaan sarana prasarana belajar (Herwanto, 2022).

Permainan ronders termasuk permainan yang populer dikalangan anak-anak dan untuk dikalangan orang dewasa ialah permainan base ball atau soft ball, dikarenakan memang permainan ronders dan permainan base ball memiliki ciri yang sama yaitu terdapat gerakan memukul, melempar, dan menangkap. Menguasai teknik dalam permainan ronders merupakan faktor yang sangat penting agar peserta didik mampu bermain ronders dengan terampil. Hal ini sejalan dengan tujuan dari kompetensi dasar di kurikulum 13 yang lebih menitik beratkan pada kemampuan dan keterampilan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar berbagai bentuk permainan (Ginanjari et al., 2019).

Capaian belajar yang harus dicapai siswa pada materi permainan ronders selain siswa harus mengetahui bagaimana permainan dilakukan siswa juga harus dapat mempraktekan melempar dan menangkap bola dengan benar dalam permainan ronders. Namun pada kenyataannya dilapangan capaian belajar siswa dalam materi permainan ronders masih banyak yang tidak mencapai KKM, hal ini disebabkan pengajaran PJOK di SD memiliki banyak sekali permasalahan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar permainan ronders; perbedaan pengaruh minat tinggi dan minat rendah terhadap hasil belajar permainan ronders; dan interaksi antara model pembelajaran dan minat terhadap hasil belajar permainan ronders pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eks-perimen faktorial desain. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan faktorial 2x2, yaitu tiap-tiap faktor terdiri atas dua buah taraf, dengan membandingkan hasil dari tes akhir (*posttest*). Variabel bebas (*independent*) manipulatif dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding*. Variabel bebas atributif adalah minat. Kemudian variabel terikat (*dependent*) adalah hasil belajar permainan ronders (kognitif dan psikomotorik). Rancangan penelitian yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.
Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 2

Model Latihan (A)	V. Atribut V.Manipulatif	Minat (B)	
		Tinggi (B1)	Rendah (B2)
	<i>Teaching Games Tournament</i>	A ₁ B ₁	A ₁ B ₂
	<i>Teaching Games For Understanding</i>	A ₂ B ₁	A ₂ B ₂

Keterangan :

(A₁B₁) :Kelompok model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat tinggi.

(A₂B₁) :Kelompok model pembelajaran *teaching games for understanding* yang memiliki minat tinggi.

(A₁B₂) :Kelompok model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat rendah.

(A₂B₂) :Kelompok model pembelajaran *teaching games for understanding* yang memiliki minat rendah.

Populasi penelitian berjumlah 56 siswa dari SDN 132413 dan SDN 132404 di Tanjung Balai. Jumlah sampel 32 siswa terdiri dari 16 dari SDN 132413 dengan model pembelajaran *teaching games tournament* dan 16 siswa SDN 13240412 dengan model pembelajaran *teaching games for understanding*, jenjang kelas 5 SD, perhitungan dengan rumus 27% atas dan bawah berdasarkan dari suharsimi arikunto.

Tabel 2.
Pengelompokan Sampel Berdasarkan Perlakuan

Model Latihan (A)	Minat (B)	
	Minat Tinggi (B ₁)	Minat Rendah (B ₂)
TGT (A ₁)	8 siswa	8 siswa
TGU(A ₂)	8 siswa	8 siswa

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 16 siswa yang memiliki minat tinggi dan 16 siswa yang memiliki minat rendah diberikan model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding*. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS version 20.0 for windows* dengan analisis varian atau ANAVA dua jalur (ANAVA two –way) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, selanjutnya dengan membandingkan rata rata digunakan uji Tukey (sudjana, 2002: 36). Sebelum sampai pada uji ANAVA dua jalur perlu dilakukan uji persyaratan meliputi: uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnow* dan homogenitas dengan uji *Levene Test* dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data dihasilkan, bahwa data penelitian normal dan homogen. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi analisis varian (ANAVA two-way). Berikut hasil penghitungan analisis varian (ANAVA) disajikan pada Tabel 4.

Tabel 3.
Uji Normalitas

Kelompok		<i>p</i>	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	A1B1	0,960	0,05	Normal
	A1B2	0,970		Normal
	A2B1	0,907		Normal
	A2B2	0,837		Normal
<i>Posttest</i>	A1B1	0,670	0,05	Normal
	A1B2	0,996		Normal
	A2B1	0,841		Normal
	A2B2	0,715		Normal

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Z Kolmogorov Smirnov*, pada semua data *pretest* dan *posttest* hasil belajar ronders didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal

Tabel 4.
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances
Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,006	1	30	,938

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi $\geq 0,05$. Hal ini berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian populasi memiliki kesamaan varian atau *homogeny*.

Tabel 5.
Rangkuman Hasil Analisis Varian (ANOVA) Two-Way

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Model_pembelajaran	82,112	1	82,112	4,247	,049
Minat_Belajar	653,231	1	653,231	33,785	,000
Model_pembelajaran * Minat_Belajar	95,981	1	95,981	4,964	,034

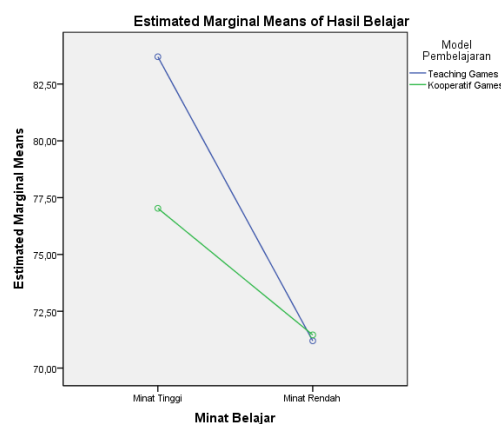
Berdasarkan hasil analisis varian, hipotesis pertama, penghitungan menunjukkan perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding*. Hal ini dibuktikan dari nilai F hitung sebesar 4,247, p sebesar $0,049 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar permainan rounders pada siswa sekolah dasar.

Hasil hipotesis kedua, penghitungan diketahui, terdapat perbedaan pengaruh antara minat tinggi dan minat rendah terhadap hasil belajar permainan rounders pada siswa sekolah dasar. Hal ini terbukti dari nilai F hitung tes akhir sebesar 33,785 pada taraf signifikansi $0,000 < 0,05$.

Interaksi antara Model Pembelajaran dan Minat terhadap Hasil Belajar Permainan Rounders pada Siswa Sekolah Dasar

Hasil hipotesis ketiga, penghitungan diketahui, “ada interaksi antara model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* dan minat terhadap hasil belajar permainan rounders pada siswa sekolah dasar”. Hal ini dibuktikan dari nilai p sebesar $0,034 < 0,05$. Karena nilai signifikansi p sebesar $0,034 < 0,05$, dan F hitung sebesar 4,964 berarti H_0 ditolak. Berdasarkan hal ini berarti hipotesis yang menyatakan ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* dan minat (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar permainan rounders (kognitif dan psikomotorik) pada siswa sekolah dasar, telah terbukti.

Diagram hasil interaksi antara model pembelajaran (*teaching games for understanding* dan *teaching games tournament*) dan minat (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar permainan rounders (kognitif dan psikomotorik) pada siswa sekolah dasar. Dapat dilihat pada Gambar 1, sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Interaksi

Setelah teruji, dilihat dari diagram interaksi saling bersilangan, dikarenakan dampak dari adanya interaksi. Hasil dari uji hipotesis menyatakan, terdapat interaksi

yang signifikan antara model pembelajaran *Teaching Games Tournament*, *Teaching Games for Understanding* dan minat belajar siswa (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan hasil belajar permainan ronders, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan Uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6.
Ringkasan Hasil Uji *Post Hoc*

Kelompok	Interaksi	Mean Difference	Std. Error	Sig.
A1B1	A1B2	12,5000*	2,19859	,000
	A2B1	6,6675*	2,19859	,025
	A2B2	12,2400*	2,19859	,000
A1B2	A1B1	-12,5000*	2,19859	,000
	A2B1	-5,8325	2,19859	,059
	A2B2	-,2600	2,19859	,999
A2B1	A1B1	-6,6675*	2,19859	,025
	A1B2	5,8325	2,19859	,059
	A2B2	5,5725	2,19859	,076
A2B2	A1B1	-12,2400*	2,19859	,000
	A1B2	,2600	2,19859	,999
	A2B1	-5,5725	2,19859	,076

Berdasarkan hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterisk (*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah: (1) A1B1-A1B2, (2) A1B1-A2B1, (3) A1B1-A2B2, demikian dapat disimpulkan bahwa: (1) kelompok sampel yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat tinggi lebih baik dari pada kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat rendah, (2) kelompok sampel yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat tinggi lebih baik dari Kelompok model pembelajaran *teaching games for understanding* yang memiliki minat tinggi, (3) kelompok sampel yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat tinggi lebih baik dari Kelompok model pembelajaran *teaching games for understanding* yang memiliki minat rendah. Hasil analisis varian berpasangan dengan uji lanjut Tukey menunjukkan bahwa terdapat 6 pasangan yang berbeda secara signifikan, yaitu: pasangan (1) A1B2-A2B1, (2) A1B2-A2B2, (3) A2B1-A2B2.

PEMBAHASAN

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games Tournament* dan *Teaching Games For Understanding* terhadap Hasil Belajar Permainan Rounders pada Siswa Sekolah Dasar.

Model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* memiliki perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar permainan rounders (kognitif dan psikomotorik). Model pembelajaran *teaching games tournament* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan model pembelajaran *teaching games for understanding*.

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan. Menurut Slavin (2005), *Team games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang

kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Nugroho (2013), *Team games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya, sendiri maupun kelompoknya. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan siswa ada perubahan.

Model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar permainan rounders (kognitif dan psikomotorik) diantaranya adalah kelompok model pembelajaran *team games tournament*, jika dibandingkan dengan kelompok pembelajaran dengan *teaching games for understanding*, karena pembelajaran model *team games tournament* terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim yang lebih aplikatif dan efektif terhadap hasil kemampuan hasil belajar permainan rounders (kognitif dan psikomotorik).

Perbedaan Pengaruh Siswa dengan Minat Tinggi dan Minat Rendah terhadap Hasil Belajar Permainan Rounders pada Siswa Sekolah Dasar

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar rounder siswa dengan minat belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa dengan minat belajar rendah. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai minat.

Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran, yang signifikannya pada PJOK, yang merupakan wahana untuk mendidik anak, yang bersifat menyeluruh, dan tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan wahana pendidikan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari hal hal yang penting, seperti keterampilan berfikir (kognitif), sikap (afektif) dan gerak (psikomotor), untuk mengukur minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan menggunakan instrument angket minat (Zainuri, 2017)

Minat siswa terhadap pembelajaran PJOK cukup tinggi ketika peneliti menjelaskan tentang permainan rounders pada waktu pemberian perlakuan treatment siswa diberikan penjelasan tentang cara bermain dan peraturan-peraturan yang ada pada permainan rounders. Dan pada saat diberikan treatment banyak siswa yang belum bisa melakukan permainan rounders, siswa hanya bisa memukul dan menangkap bola, setelah itu siswa terlihat bingung dan pasrah dalam melakukan permainan rounders.

Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien. Dalam percakapan sehari-hari pengertian perhatian dikacaukan dengan minat dalam pelaksanaan perhatian seolah-olah kita menonjolkan fungsi pikiran, sedangkan dalam minat seolah-olah menonjolkan fungsi rasa, tetapi kenyataannya apa yang menarik minat menyebabkan pula kita berperhatian, dan apa yang menyebabkan perhatian kita tertarik minatpun menyertai kita.

Minat sendiri mempunyai arti suatu kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap orang, situasi, atau kegiatan yang menjadi fokus dari minat tersebut. Pada pembahasan tersebut terdapat suatu pemahaman bahwa di dalam minat ada pemfokusan perhatian, ada upaya untuk menguasai, mengetahui, mendekati, memiliki obyek dengan perasaan senang. Sansone

dan Harackiewicz mengemukakan bahwa “*Interest as a psychological state involves focused attention, increased cognitive functioning, persistence, and affective involvement*” atau minat diartikan sebagai keadaan psikologi seseorang yang melibatkan perhatian yang terfokus, meningkatnya fungsi kognitif, kegigihan, dan keterlibatan sikap atau afektif.

Interaksi antara Model Pembelajaran dan Minat terhadap Hasil Belajar Permainan Rounders pada Siswa Sekolah Dasar

Hasil uji hipotesis yang telah dikemukakan, bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (*Teaching Games for Understanding* dan *Teaching Games Tournament*) dan minat belajar siswa (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar rounders (kognitif dan psikomotorik). Dari hasil bentuk interaksi nampak bahwa faktor-faktor utama penelitian dalam bentuk dua faktor menunjukkan interaksi yang signifikan. Dalam hasil penelitian ini interaksi yang memiliki arti bahwa setiap sel atau kelompok terdapat perbedaan pengaruh setiap kelompok yang dipasang-pasangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterisk (*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah: (1) A1B1-A1B2, (2) A1B1-A2B1, (3) A1B1-A2B2, demikian dapat disimpulkan bahwa: (1) kelompok sampel yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat tinggi lebih baik dari pada kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat rendah, (2) kelompok sampel yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat tinggi lebih baik dari Kelompok model pembelajaran *teaching games for understanding* yang memiliki minat tinggi, (3) kelompok sampel yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games tournament* yang memiliki minat tinggi lebih baik dari Kelompok model pembelajaran *teaching games for understanding* yang memiliki minat rendah.

Metode pembelajaran *teaching games tournament* merupakan sebuah model pembelajaran permainan dimana pembelajaran mengarah pada permainan yang sebenarnya. Penerapan pembelajaran dengan pembelajaran *teaching games tournament* menjadikan peserta didik belajar pada situasi yang sebenarnya. Hal ini menjadikan peserta didik lebih memahami materi pelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut ada perbedaan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* terhadap peningkatan hasil belajar permainan rounders. Model pembelajaran *teaching games tournament* lebih baik daripada model *teaching games for understanding* terhadap peningkatan hasil belajar permainan rounders; ada perbedaan pengaruh yang signifikan minat tinggi dan minat rendah terhadap peningkatan hasil belajar permainan rounders. Siswa yang mempunyai minat tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki minat rendah terhadap peningkatan hasil belajar permainan rounders; ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *teaching games tournament* dan *teaching games for understanding* dan minat (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan hasil belajar permainan rounders.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Ahmad, Sabri. (2017). *Strategi Belajar dan mengajar dan Micro Teaching, Quantum Teaching*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1).
- Ammaria, H. (2011). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Semarang. Semarang. *Skripsi IAIN Walisongo*
- Amung Ma'mun dan Yudha. (2000). *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Anang Setiawan (2020) Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. Vol 3 No 2.
- Asnawi, M, dkk (2020). Development Fundamental Movement Learning Model Based On Team Games Tournament (TGT) For Elementary School Children. *Institutions*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya
- Azwar. Saifuddin. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, Benjamin, S. (1981). *Experiential Learning and Change. : Theory Design & Practice*. Toronto : John Wiley & Sons.
- Bunker, David and Thorpe, Rod (1982). *The Purpose Of This Is To Outline A New and Improved Curriculum Model For Physical Education Teachers*. By Luc Roberge.
- Carol Sansone and Judith M. Harackiewicz, (2000). *Instinsic and Extrinsic Motion; The Search for Optimal Motivation and Performance*, (London, Academic Press
- Cerika, R. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 9, Nomor 1, April 2013.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Feu, S.: Garcia-Rubio, J.; Gamero, MG.; Ibanez S.J (2019). Task planning for sports learning by physical education teachers in the pre-service phase. *PLoS ONE*, 14, e0212833.
- Garcia-Gonzales, L.; Abos, A.; Diloy-Pena, S.; Gil-Arias, A.; Sevil-Serrano, J. (2020). Can a Hybrid Sports Education/Teaching Games for Understanding Volleyball Unit Be More Effective in Less Motivated Sttudents? An Examination into a set of Motivation-Related Variables. *Sustainability*, 12, 6170.
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). Sports orientation during learning team or individual sports using a sport education model. *Cakrawala pendidikan*. 38(2), 377-386. <https://doi.org/10.21831/cp.v23i2.24021>

- Griffin, L.L, and Butler, I.J. (2005). *Teaching Games for Understanding*. USA: Human Kinetics.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal penelitian Pembelajaran*, 1 (1), 60-73. https://doi.org/10.29407/js_unpri.v1i1.575
- Harun, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Haryanto, A. (2016) Keefektifan model tgt dan jigsaw dengan pendekatan saintifik pembelajaran PJOK sma negeri di sleman. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS-Vol. 3, Iss: 2*, pp 125-137.
- Hidayat, M. T, dkk. (2022). Korelasi Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Tematik kelas iv Sekolah Dasar mujahidin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa-Vol. 11, Iss: 6*,
- Ichwan Dwi Prabowo (2014). Penerapan Pendekatan Teaching Game For Understanding(TGFU) Passing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Pada Siswa SMP Negeri 1 Donorojo Jepara Tahun Pelajaran 2013/2014. *Tesis Unnes*.
- Ikee, A. Proklamasi. (2016). “Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain”. *Pendidikan Jasmani*. Volume 26. Nomor 02.
- Indra Safari (2013). *Model Pembelajaran Taktikal Game Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Padang, CV Bintang Waliartika.
- Kusumawati dkk (2017). *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online. Pada Evaluasi hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Metzler, M.W. (2000). *Instructional Models For Physical Education*. United States, Pearson.
- Muhajir (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta, Yudhistira.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Nabella Qurnia Heisy (2023) Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understandings (TGfU) Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 45 Palembang. *Tesis UNY*.
- Nera Avisena (2020) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Passing Bawah Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga. *Universitas Negeri Surabaya*.
- Nugroho, D.R. dkk. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) Tgt Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1, (1), 1-5.
- Nurkadri (2023). Model gerak dasar berbasis multimedia interaktif terhadap keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar. Riyadhoh : *Jurnal Pendidikan Olahraga-Vol. 6, Iss: 1*, pp 143-143.
- Pambudi, Aris Fajar. (2011). Target Games: Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Diunduh dari :

- http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/19820522/PERMAINAN%20TARGET%20TGfU_0.pdf
- Pearson, P. (2006). *Geme Sense Online-Utilising the Web for the Professional Development of Physical and Healt Education Teachers*. Australia : Universitas of Wollongong
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusmiati. (2017). “Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi. Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo.” *UTILITY: Jurnal Ilmiah*. Volume 2 Nomor 3.
- Samodra, T.J. (2021). Pemahaman Konsep Bermain Siswa Motorik Tinggi dan Rendah Dengan Model Pembelajaran Teaching Game For Undertanding (TGfu). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*. Vol 8 No 2.
- Sani, A. Ridwan. (2017). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum*. 2013. Jakarta:Bumi Aksara. Cet. Ke-4
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Simatupang, Nurhayati, dkk (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*. Volume 07, Nomor 02, Juli – Desember 2021
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Laerning*. London: Allymand Bacon.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Suryadi Damanik, dkk (2023). Development of Basic Motion Learning Model to Develop Creative Thinking Ability Through Approach to Play in Elementary School. *International Journal of Professional Business Review*-Vol. 8, Iss: 4, pp e01542-e01542
- Syahrial, Bachtiar. (2015). *Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Tisnowati Tamat dan Moekarto Mirman. (2005). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Bandung: Kencana Prenada Media Grup.
- Zamroni. (2012). *Pendidikan Demokrasi pada Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Gavin Utama Kalam.