

Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani

Esty Alifia, Heryanto Nur Muhammad, Taufiq Hidayat

Universitas Negeri Surabaya

esty.22019@mhs.unesa.ac.id, heryantomuhammad@unesa.ac.id,

taufiqhidayat@unesa.ac.id

ABSTRACT

Physical Education, Sports and Health (PJOK) is an integral part of the education system that provides knowledge and skills in the field of physical activity and sports. TGT is a cooperative learning model about democratic values by implementing a learning model based on the agreement of members of the group. The TGfU learning model or Teaching Games for Understanding is a game-based learning model. This learning model is dynamic so that in its application, participants will gain several masteries at once, namely mastery of knowledge, skills, strategies and tactics, game rules, and mastery of the game context. The aim of this research is to analyze the TGT and TGfU learning models on the level of student motivation in physical fitness skills material, for grade 4 students at SDN Suko 2 Sidoarjo. It is hoped that the results of this research can be used by practitioners as evaluation material for science in the field of science that has been implemented with the benefits of TGT and TGfU learning models. This research uses quantitative research with a quasi-experimental method (Quasi experiment) with the design of this research using Randomized Control group pretest-posttest Design. The analysis used is average (mean), standard deviation, normality test and T test. The results of this research after being tested with Paired Samples Statistics and the T Test are that there is a significant influence on learning the TGT and TGfU models with a mean TGT of 58.57 at the pre-test and 73.47 at the post-test and a mean TGfU of 59.67 at the during the pre test and 73.23 during the post test.

Keywords: *Learning Motivation; TGT Learning Model; TGfU Learning Model*

ABSTRAK

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian integral dari sistem pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang aktivitas fisik dan olahraga. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif tentang nilai demokratis dengan menerapkan model pembelajaran berdasarkan kesepakatan anggota pada kelompoknya. Model pembelajaran TGfU atau *Teaching Games for Understanding* adalah salah satu model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran ini bersifat dinamis sehingga dalam penerapannya, partisipan akan mendapatkan beberapa penguasaan sekaligus, yaitu penguasaan pengetahuan, keterampilan, strategi dan taktik, aturan permainan, dan penguasaan pada konteks permainan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis model pembelajaran TGT dan TGfU terhadap tingkat motivasi siswa pada materi keterampilan kebugaran jasmani, pada siswa kelas 4 SDN Suko 2 Sidoarjo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh praktisi sebagai bahan evaluasi untuk ilmu pengetahuan di bidang ilmu yang telah dijalankan dengan manfaat pembelajaran model TGT dan TGfU. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi experiment*) dengan rancangan atau desain penelitian ini menggunakan *Randomized Control group pretest-posttest Design*. Analisis yang digunakan adalah Rata-rata (*mean*), standar Deviasi, uji

normalitas dan Uji T. Hasil dari penelitian ini setelah di uji dengan *Paired Samples Statistics* dan Uji T adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran model TGT dan TGFu dengan *mean* TGT 58,57 pada saat *pre test* dan 73,47 pada saat *post test* serta *mean* TGFu 59,67 pada saat *pre test* dan 73,23 pada saat *post test*.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Model Pembelajaran TGT; Model Pembelajaran TGFu.

PENDAHULUAN

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan pembangunan nasional dapat dilakukan melalui pendidikan, bertujuan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang kompeten dengan tujuan pendidikan menurut Kemdiknas tertuang dalam UU No.20 pasal 3 pada tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu yang ada di sekolah adalah pendidikan jasmani. berdasarkan Permendikbud nomor 21 Tahun 2016 yang mengatur tentang pendidikan jasmani yang menjadi salah satu mata pelajaran di kurikulum pendidikan nasional di Indonesia. Permendikbud nomor 65 tahun 2013 juga mengatur bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi, dan memberi ruang yang cukup dalam hal kreativitas, kemandirian sesuai bakat minat serta perkembangan fisik dan psikologis siswa. Menurut undang-undang Republik Indonesia nomor 3 Tahun 2005 Pasal 1 ayat 11 menyatakan "Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani". Hal ini didukung juga oleh Permendiknas nomor 23 tahun 2006 tentang tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan (PJOK) diantaranya membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang dilakukan melalui proses pendidikan jasmani yang total untuk mencapai tujuan pengembangan kebugaran melalui gerak manusia dengan tujuan mengembangkan individu secara organik, intelektual dan emosional. Pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan aktivitas gerak manusia dengan tujuan mengembangkan dan meningkatkan kebugaran melalui kegiatan jasmani. Tujuan pendidikan berorientasi melalui suatu proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Melalui kegiatan pendidikan jasmani di sekolah, diharapkan siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan beberapa aspek seperti kebugaran, gerak, mental, kontrol diri, pola sehat dan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Pentingnya pendidikan jasmani di sekolah akan membantu memenuhi kebutuhan dan keterampilan gerak

siswa, tetapi banyak kebutuhan gerak siswa yang belum terpenuhi dengan adanya beberapa kendala dan faktor, seperti kemampuan guru PJOK yang terbatas.

Kurikulum 2013 siswa serta guru dituntut aktif, kreatif dan inovatif dalam pengorganisasian pengalaman belajar yang meliputi proses mengamati, mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan dengan pendekatan berbasis ilmiah selama pembelajaran berlangsung sebagai pembentukan kompetensi. Pembelajaran pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas gerak yang mengajarkan berbagai aktivitas jasmani, keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya kemampuan guru dan strategi mengelola kelas. Guru dituntut untuk membuat perencanaan memulai proses belajar mengajar bertujuan agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Guru membutuhkan model pembelajaran melalui pendekatan yang sesuai dengan situasi dan kondisi di lingkungan belajar untuk menguasai materi yang disampaikan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka guru harus memahami semua model pembelajaran serta memberikan inovasi yang kreatif terhadap pembelajaran yang diberikan kepada siswa, sehingga dalam sebuah pembelajaran tidak monoton, melalui adanya berbagai model dan inovasi tersebut maka diharapkan siswa dapat lebih tertarik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan literatur yang ada serta observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK di SDN Suko 2 Sidoarjo dimana model pembelajaran berbasis TGT dan TGfU belum pernah diberikan kepada siswa kelas 4 SDN Suko 2 Sidoarjo, sehingga kurangnya dorongan diri dari siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK, hal ini terlihat dari kurang antusiasnya siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK, serta adanya penekanan pada penguasaan materi pembelajaran. Guru dituntut dapat memanfaatkan banyak model pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan untuk memaksimalkan pembelajaran yang disampaikan, dalam proses pembelajaran, hal ini sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. PJOK sendiri memiliki tujuan untuk meningkatkan potensi fisik, pembudayaan sikap sportivitas dan kesadaran akan hidup yang sehat, guru harus mampu mengelola kelas, menerapkan model pembelajaran, menerapkan strategi pembelajaran, dan mengelola sikap serta karakteristik dalam mengelola pembelajaran supaya efektif, memodifikasi bahan pengajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa, dengan demikian, guru perlu mengetahui pentingnya penerapan model pembelajaran yang tepat berdasarkan aspek-aspek yang dibutuhkan oleh peserta didik dan sarana prasarana yang tersedia, dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran PJOK berbasis permainan berkelompok serta pemahaman suatu konsep dalam materi yang diberikan. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa bermain adalah hal yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Pendekatan melalui model pembelajaran merupakan faktor internal yang diciptakan untuk membantu keberhasilan sebuah pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain dan berkelompok. Salah satunya adalah TGT dan TGfU yang merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan permainan yang berkelompok dan berfokus pada siswa, dalam aktivitasnya model pembelajaran ini mengaplikasikan permainan

kelompok dengan berbasis pemahaman suatu konsep materi permainan yang diberikan.

Model pembelajaran TGT memiliki ciri-ciri dengan pembelajaran berbasis kelompok yang menggunakan *tournament*, keterampilan ini nantinya akan digunakan saat model pembelajaran TGfU berlangsung, model pembelajaran ini berupa pendekatan yang berbasis permainan. Penerapan mengajarkan TGfU siswa untuk bermain lebih baik dan menikmati pendidikan jasmani, dengan adanya model pembelajaran berbasis kelompok dan permainan, peneliti ingin memunculkan semangat yang lebih kepada para siswa dalam mempelajari sesuatu, terlebih pada mata pelajaran PJOK, dimana guru dituntut untuk mampu memunculkan asosiatif positif tersebut agar lebih mudah menyampaikan pemahaman dan manfaat dari pembelajaran yang berlangsung kepada siswa, dorongan ini diperlukan oleh seluruh siswa dalam rangka mengembangkan potensi, bakat atau keterampilan diri. Ketika motivasi dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran maka tidak menutup kemungkinan siswa menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK menunjukkan tingkat apresiasi dan minatnya terhadap aktivitas olahraga. Semakin tinggi tingkat partisipasi siswa maka semakin tinggi pula apresiasi dan minatnya terhadap pembelajaran, begitu pun sebaliknya, semakin rendah tingkah partisipasi, maka rendah pula apresiasi dan minat siswa mengikuti pembelajaran PJOK. Hal inilah yang membuat pendekatan melalui model pembelajaran menjadi salah satu senjata meningkatkan dan mempertahankan partisipasi siswa dari awal hingga akhir pembelajaran. Motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi situasi, kondisi dan lingkungan sosial sedangkan faktor internal lebih kepada unsur psikologis siswa seperti kecerdasan, bakat, sikap, kepribadian, dan ciri khas masing-masing. Motivasi merupakan sesuatu yang penting dalam berjalannya proses pembelajaran dan guru memiliki peran dalam memupuk dan mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa sudah memiliki motivasi maka pembelajaran menjadi menyenangkan bagi guru maupun siswa. Tingkat motivasi yang dimiliki siswa akan berbeda satu sama lain dan hal ini dipengaruhi oleh minat dan bakat siswa dalam berbagai hal.

Proses transfer ilmu terjadi saat guru memberi pemahaman dasar mengenai materi ajar yang akan dipraktikkan oleh siswa dan untuk mendukung proses tersebut maka guru harus memiliki rencana pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Kemampuan fisik siswa diharapkan dapat meningkat setelah melakukan aktivitas olahraga. Selain aspek kemampuan fisik dan apresiasi, dengan adanya model pembelajaran yang menarik diharapkan mampu mengembangkan aspek sosial peserta didik seperti saling membantu, bekerja sama, disiplin dan menghargai satu sama lain. Selain itu, pemilihan model pembelajaran TGT dan TGfU berdasarkan karakteristik kedua model pembelajaran yang mengutamakan aspek kelompok dan bermain dalam penerapan pembelajaran di lapangan. Tujuan inilah yang diharapkan penulis dapat tercapai dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin meneliti "Pengembangan Model Pembelajaran

TGT (*Teams Games Tournament*) dan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani”.

TINJAUAN LITERATUR

Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani

Pembelajaran adalah suatu proses yang luas dalam kehidupan manusia yang telah dipelajari. Pembelajaran merupakan lingkungan yang diciptakan untuk proses interaksi guru dan siswa serta sumber belajar yang ada. Proses pembelajaran merupakan proses dimana potensi yang dimiliki seseorang akan dikembangkan secara aktual, dalam hal ini adalah siswa. Dalam prosesnya, hal ini dapat berjalan secara pasif maupun aktif tergantung individu masing-masing. Pembelajaran akan bersifat pasif jika siswa hanya bereaksi pada stimulus yang diberikan sedangkan akan bersifat aktif jika siswa bereaksi lebih dari atau saat tidak diberikan stimulus sekalipun. Tujuan, materi, metode dan evaluasi adalah empat faktor yang tidak dapat dipisah selama pelaksanaan pembelajaran, dalam prosesnya siswa akan mengalami sebuah perubahan perilaku berdasarkan pengalaman belajarnya maka penting bagi seorang guru untuk mengetahui kesiapan siswa dalam belajar.

Model Pembelajaran TGT (*Team Games Turnament*)

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif tentang nilai demokratis dengan menerapkan model pembelajaran berdasarkan kesepakatan anggota pada kelompoknya. Nilai demokratis terdapat pada pembelajaran kooperatif membuat anggota kelompok akan mementingkan kepentingan bersama sehingga kelompok menjadi satu kesatuan yang bekerja sama. Setelah sebuah kelompok terbentuk, maka sangat penting untuk memberi pengertian bahwa setiap anggota memiliki fungsi dan perannya masing-masing dalam menjalankan sebuah kelompok. Fungsi dan peran yang dimiliki akan berguna dalam rangka penyelesaian masalah yang diberikan kepada kelompok, dalam pembelajaran kooperatif seperti yang sudah dijelaskan di atas, TGT menjadi salah satu bagian dari pembelajaran demokratis ini. Keberhasilan individu dalam kelompok merupakan tanggung jawab dari semua anggota dalam kelompok dan ada tiga faktor yang sering menghambat pembelajaran saat menerapkan model pembelajaran TGT yaitu nilai siswa, keragaman siswa (karakteristik individu pengisi kelas dari berbagai kemampuan) dan keterampilan dasar siswa. kelompok pembelajaran ini berfokus pada mengembangkan dan melatih interpersonal serta *problem solving* siswa dalam kelompok belajar, dalam TGT siswa bermain dengan lawan untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka (Suwardi, 2018; p.2). Metode ini membantu siswa dalam menyelesaikan masalah melalui diskusi antar teman, dengan guru dan teman yang lain. Penelitian yang dilakukan Suwardi menjelaskan jika perbedaan signifikan ditunjukkan pada siswa dengan perlakuan model pembelajaran TGT dan STAD dari pada model pembelajaran STAD. Hasil pembelajaran pada siswa dengan model STAD tidak menunjukkan hasil signifikan dibandingkan siswa dengan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan STAD.

Model Pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*)

Model pembelajaran TGfU atau *Teaching Games for Understanding* adalah salah satu model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran ini bersifat dinamis sehingga dalam penerapannya, partisipan akan mendapatkan beberapa penguasaan sekaligus, yaitu penguasaan pengetahuan, keterampilan, strategi dan taktik, aturan permainan, dan penguasaan pada konteks permainan (Samodra, 2015; p.1). Balakrishnan, Rengasamy, & Salleh (2011, p.714) menyatakan bahwa TGfU merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui situasi permainan.

Hasil penelitian Gill, Pizarro, Harvey, & Villar (2017, p.7) tentang kolaborasi antara model pembelajaran TGfU dan *Sport Education* (SE) untuk merangsang peningkatan keterampilan, kompetensi, kesenangan, motivasi dan motif yang menjadikan siswa aktif secara fisik dibandingkan dengan model pembelajaran instruksi langsung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa pernyataan tersebut, TGfU merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk diterapkan saat pembelajaran guna mencapai tujuan belajar PJOK.

Motivasi Belajar

Menurut McDonald (dalam Hamalik, 2010, p.173), "*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*". Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Sage (dalam Gunarsa, 2008, p.47) menyatakan "*Motivation can be defined simply as the direction and intensity of one's effort*". Motivasi didefinisikan sebagai arah dan intensitas usaha seseorang. Arah yang dimaksud adalah pencarian, pendekatan bahkan ketertarikan seseorang pada situasi tertentu sedangkan intensitas dimaksudkan dengan seberapa banyak dan seberapa besar upaya seseorang dalam melakukan serta menjalani 'situasi tertentu' yang telah dipilih. Contohnya, siswa yang datang lebih awal dalam kelas biasanya menunjukkan usaha yang keras selama partisipasinya dalam proses pembelajaran.

Hipotesis

1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar pada keterampilan kebugaran jasmani.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan motivasi belajar pada keterampilan kebugaran jasmani.

3. Terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar dan pada keterampilan kebugaran jasmani antara kelompok dengan model pembelajaran TGT dan kelompok dengan model pembelajaran TGFU.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka desain penelitian yang digunakan adalah *non randomized control group pretest-posttest design* adalah sebutan yang tepat. Variabel pada penelitian ini terdiri dari Variabel bebas yaitu Penerapan Model TGT (X_1) dan Penerapan Model TGFU (X_2), Variabel terikat yaitu Motivasi Belajar Pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani (Y_1).

populasi pada penelitian ini adalah siswa SDN Suko 2 Sidoarjo pada kelas 4. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka peneliti ini menggunakan 3 kelas sampel secara acak dari tiga kelas yang telah terpilih dan setiap kelasnya berjumlah 20 siswa dan populasinya berjumlah 90 siswa, maka model pembelajaran TGT akan diterapkan pada kelas 4A, model pembelajaran TGFU pada kelas 4B, dan kelas 4C akan menjadi kelas kontrol tanpa perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menilai apakah variabel-variabel dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Analisis uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Data dianggap memiliki distribusi normal jika nilai p-value $\geq 0,05$, sebaliknya dianggap tidak terdistribusi normal jika nilai p-value $\leq 0,05$. Hasil uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola voli disajikan dalam Tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani

Data	Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilks	Keterangan
Pretest	TGT	.200	.175	Normal
	TGFU	.200	.857	Normal
	Kontrol	.071	.121	Normal
Posttest	TGT	.156	.399	Normal
	TGFU	.200	.448	Normal
	Kontrol	.031	.122	Normal

Berdasarkan Tabel 1. dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil motivasi belajar PJOK materi keterampilan kebugaran jasmani pada kelompok eksperimen TGT, Kelompok TGFU, dan kelompok Kontrol menunjukkan nilai signifikansi (*sig*) yang lebih besar dari 0,05. Hal ini

mengindikasikan bahwa variabel-variabel tersebut memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, data ini dapat dilanjutkan untuk analisis lebih lanjut karena telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis mendalam. Pengujian prasyarat selanjutnya adalah uji homogenitas untuk melihat apakah sebaran data bersifat sejenis atau homogen.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji apakah dua atau lebih sampel dari populasi yang berbeda memiliki distribusi yang sama. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis uji beda. Syarat pengambilan keputusan uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi (*sig*) lebih besar dari 0.05, maka data tersebut bersifat homogen. Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Hasil Motivasi Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani

Kelompok	Df1	Df2	Sig	Keterangan
Pretest	2	87	0.386	Homogen
Posttest	2	87	0.412	Homogen

Berdasarkan informasi dalam Tabel di atas, terlihat bahwa nilai *p-value* pada *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi kebugaran jasmani untuk kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU telah berada di atas batas atau syarat minimal 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data ini bersifat homogen. Karena semua data menunjukkan homogenitas, maka analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan metode statistik parametrik yaitu uji *Paired sample t test* dan uji *independent sample t test*

1. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan *paired sample t test* dan *independent t-test* dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Penilaian kemampuan akhir (*posttest*) peserta didik antara kelompok eksperimen TGT dan kelompok eksperimen TGfU dapat diperoleh melalui pengujian nilai *posttest* pada masing-masing kelompok. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data hasil *posttest*, diketahui bahwa distribusi nilai *pretest* bersifat normal dan homogen. Oleh karena itu, untuk pengujian hipotesis digunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t, dengan tingkat signifikansi kesalahan sebesar 5%.

a. Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar PJOK materi Kebugaran jasmani

Tabel 3. Uji-t Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran jasmani Kelompok Eksperimen TGT

Data	Mean	<i>t</i> -hitung	<i>p</i> -value
Pretest- Posttest	-14.900	-12.167	0.000

Berdasarkan analisis pada Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi atau *p value* sebesar 0.000, yang kurang dari tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (*H_a*) yang menyatakan "Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas IV di SDN Suko 2 Sidoarjo" diterima. Peningkatan hasil belajar PJOK materi kebugaran jasmani setelah penerapan model pembelajaran TGT mencapai 54.5%.

- b. Pengaruh Model Pembelajaran TGfU terhadap motivasi belajar PJOK materi Kebugaran jasmani

Tabel 4. Uji-t Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran jasmani Kelompok Eksperimen TgfU

Data	Mean	<i>t</i> -hitung	<i>p</i> -value
Pretest- Posttest	-13.567	-10.983	0.000

Dari hasil analisis pada Tabel 4. di atas, terlihat bahwa nilai *p-value* sebesar 0,000, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (*H_a*) yang menyatakan "Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap motivasi belajar PJOK materi kebugaran jasmani peserta didik kelas IV SDN Suko 2 Sidoarjo" diterima. Peningkatan hasil belajar PJOK materi keterampilan kebugaran jasmani setelah penerapan model pembelajaran TGfU mencapai 49.4%%.

- c. Hasil dan analisis kelompok kontrol terhadap motivasi belajar PJOK materi Kebugaran jasmani

Tabel 5. Uji-t Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Motivasi Belajar PJOK Materi Kebugaran jasmani Kelompok Kontrol

Data	Mean	<i>t</i> -hitung	<i>p</i> -value
Pretest- Posttest	-8133	-7396	0.000

Analisis pada Tabel 5. di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai *p-value* sebesar 0,000, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan "Ada pengaruh yang signifikan yang didapatkan oleh kelompok *control* dalam motivasi belajar PJOK materi kebugaran jasmani peserta didik kelas IV SDN Suko 2 Sidoarjo" diterima. Peningkatan hasil motivasi belajar PJOK materi bola voli setelah penerapan model pembelajaran TGfU mencapai 29.4%.

- d. Perbedaan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran jasmani Kelompok Eksperimen TGT, Kelompok Eksperimen TgfU.

Tabel 6. Hasil Uji-t *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran jasmani Kelompok Eksperimen TGT dan Kelompok Eksperimen TGfU

Kelompok	T	d f	Sig. (2 taile d)	Mean differen ce
TGT- TGfU	- 2.23 3	5 8	0.029	-2.333

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara penggunaan model pembelajaran TGT dan penggunaan model pembelajaran TGfU. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan "Ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran TGT dan TGfU terhadap motivasi belajar PJOK materi keterampilan kebugaran jasmani peserta didik kelas IV SDN Suko 2 Sidoarjo" diterima. Berdasarkan selisih nilai rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen TGT dan kelompok eksperimen TGfU sebesar 3.28%, dapat disimpulkan bahwa hasil motivasi belajar PJOK materi keterampilan kebugaran jasmani pada kelompok eksperimen dengan penerapan model pembelajaran TGfU lebih unggul dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan perbedaan nilai rata-rata TGT sebesar 70.90, sedangkan TGfU sebesar 73.93.

PEMBAHASAN

Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar PJOK materi Kebugaran Jasmani

Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran (TGT) *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan (PJOK), khususnya dalam materi kebugaran jasmani. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil uji-t yang dilakukan pada *pretest* dan *posttest* terkait hasil belajar PJOK materi kebugaran jasmani. Hasil analisis menunjukkan bahwa efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar PJOK terutama terlihat dari perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dengan kata lain, model pembelajaran TGT mampu memberikan dampak positif secara nyata terhadap pemahaman dan penguasaan materi kebugaran jasmani dalam konteks pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT menjadi strategi yang relevan dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik pada materi kebugaran jasmani dalam ranah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Model pembelajaran (TGT) *Teams Games Tournament* adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, dan setiap kelompok bertanggung jawab untuk saling membantu dalam mencapai pemahaman materi. Proses pembelajaran dilakukan melalui turnamen permainan atau kegiatan yang dirancang untuk merangsang diskusi antar anggota kelompok. Pada akhir setiap turnamen, dilakukan evaluasi kinerja kelompok dan individual, serta diadakan kuis atau pertandingan antar kelompok untuk mengukur pemahaman materi. Dengan fokus pada interaksi sosial dan saling ketergantungan dalam kelompok, TGT bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan sosial, kognitif, dan penguasaan materi secara holistik.

Temuan penelitian ini mendapat dukungan dari kajian yang dilakukan oleh Agustina, G. (2020). Pada penelitian ini mengkaji tentang pengaruh permainan kooperatif TGT dengan hasil belajar siswa, yang mana pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Palembang tentang materi lari jarak menengah. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-test yang menunjukkan nilai t hitung (3,63) lebih besar dari nilai t tabel (2,042) pada taraf signifikansi 0,05. Peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan sebesar 17%, aspek keterampilan sebesar 25%, dan aspek sikap sebesar 20%.

Permainan *Teams Games Tournament* sendiri merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Permainan ini memiliki beberapa kelebihan yang dapat memberikan dampak positif bagi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran PJOK, antara lain permainan TGT dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini karena permainan TGT menerapkan prinsip kompetisi antar kelompok. Persaingan antarkelompok dapat membuat siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar lebih giat agar kelompoknya dapat menang (Avisseña, N., & Hidayat, T 2020). Selain itu permainan TGT dapat meningkatkan kerja sama siswa. Hal ini karena permainan TGT mengharuskan siswa untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama.

Kerja sama antar anggota kelompok dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kerja sama, seperti komunikasi, toleransi, dan kepemimpinan.

Hasil temuan lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian milik Ardiansah, F. E., & Hartoto, S. (2018) dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas*". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut mendapat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji t-hitung yang mencapai nilai -7,109, melebihi nilai t-tabel sebesar 2,045. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang berbeda secara signifikan terhadap motivasi belajar renang gaya bebas pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo, dengan peningkatan mencapai 26,49%.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa materi PJOK. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ada beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab pengaruh positif model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa, yaitu seperti prinsip kerja sama. Model pembelajaran TGT menekankan pada kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini mendorong siswa untuk saling membantu dan berdiskusi, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif. Model pembelajaran TGT juga menerapkan prinsip kompetisi antarkelompok, hal ini memotivasi siswa untuk belajar lebih giat agar kelompoknya dapat menang (Fatmawati, L. 2014). Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi PJOK.

Pengaruh Model Pembelajaran TGfU terhadap motivasi belajar PJOK materi Kebugaran Jasmani

Hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGfU terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) khususnya dalam materi bola voli. Validitas temuan ini diperkuat oleh hasil uji-t yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* motivasi belajar PJOK materi keterampilan kebugaran jasmani. Dengan menerapkan pembelajaran TGfU, peserta didik mengalami peningkatan dalam berbagai aspek, termasuk pengambilan keputusan, pelaksanaan teknis, saling mendukung, kinerja permainan, keterlibatan, kesenangan, persepsi kompetensi, dan niat untuk aktif secara fisik setelah mengikuti unit pembelajaran TGfU. Implementasi TGfU membawa dampak positif yang dirasakan oleh peserta didik dan guru, yang mencakup peningkatan pada berbagai variabel tersebut, sebagaimana dijelaskan Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019).

Temuan penelitian ini serupa dengan hasil riset yang dilakukan oleh Aryanti, dkk (2021), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGfU dapat

meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa dan memperbaiki keterampilan servis bulu tangkis. Studi yang dilakukan oleh Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F (2020) juga mencatat dampak positif dari penerapan model pembelajaran TGFU terhadap kemampuan pemahaman takikal dasar sepakbola. Penerapan model pembelajaran TGFU dalam konteks ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam permainan, sehingga mereka dapat menguasai teknik dasar dengan lebih baik.

Studi yang dilakukan oleh Graciano, O. O., Mahendra, A., & Kumbara, H. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGfU memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didik. TGfU mengutamakan pendekatan taktikal secara tidak langsung, seperti pengembangan kemampuan berpikir, penyelesaian masalah, dan inisiatif sebelum menggunakan keterampilan yang bersifat kaku. Metode ini mendorong penggunaan teknik yang dapat merangsang minat peserta didik terhadap pelajaran, berbeda dengan pendekatan pengajaran langsung.

TGfU memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk bermain, dan fokusnya tidak hanya pada aspek pemahaman taktikal tetapi juga pada cara pembelajaran taktik itu sendiri. Dari perspektif pedagogis, partisipasi aktif peserta didik pada tingkat yang lebih tinggi dianggap sebagai faktor penentu peningkatan pembelajaran. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta didik untuk belajar dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Penerapan TGfU memiliki dampak yang signifikan pada aspek pembelajaran kognitif, bertujuan untuk melatih peserta didik agar memiliki kompetensi dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah (*problem solving*) (Karim, K., & Dalman, D, 2023). Menurut Aditya, R. (2023)., penggunaan TGfU secara aktif tidak hanya mendukung proses pengajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini juga berkontribusi pada peningkatan waktu latihan dalam aktivitas fisik sedang dan berat yang menjadikan TGfU sebagai salah satu model utama yang dipilih oleh guru PJOK untuk meningkatkan kesehatan peserta didik.

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran TGT dan TGfU terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani

Penelitian ini melibatkan tiga kelas sampel yang dibagi menjadi kelompok eksperimen I (TGT), kelompok eksperimen II (TGfU), dan kelompok kontrol. Hasil uji beda *paired sample t-test* menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dan TGfU memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar pada materi keterampilan kebugaran jasmani siswa SDN Suko 2, Sidoarjo. Analisis rata-rata menunjukkan adanya perbedaan peningkatan antara ketiga kelompok. Kelompok eksperimen TGT menunjukkan peningkatan tertinggi, yaitu sebesar 54,5% untuk motivasi belajar, pada sampel kelas kelompok eksperimen TGfU mengalami peningkatan sebesar 45,4% pada motivasi belajar materi keterampilan kebugaran jasmani. Kelompok

kontrol juga mengalami peningkatan, meskipun lebih rendah, yaitu sebesar 29,4% untuk motivasi belajar materi keterampilan kebugaran jasmani. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017) yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT dan TGfU.

Teori yang ditemukan Stolz & Pill, (2014, p.38) menekankan pentingnya pendekatan baru dalam pengajaran permainan, melibatkan konsep permainan dan penyaluran bakat. Dalam pembelajaran permainan dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada tingkat dasar dapat dikembangkan dengan fokus pada pemahaman dan konsep permainan. Dari pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan motivasi dan keterampilan spesifik permainan, seperti TGT dan TGfU, memberikan dampak positif pada pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Model pembelajaran TGT memiliki dampak atau pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar PJOK pada materi keterampilan kebugaran jasmani bagi peserta didik kelas VI SDN Suko 2, Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan terdapat pada nilai signifikansi atau *p-value* sebesar (0,000) yang lebih kecil dari tingkat signifikansi (0,05), serta terjadi peningkatan sebesar 54,5%. Penggunaan model pembelajaran TGfU juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil motivasi belajar PJOK materi keterampilan kebugaran jasmani bagi peserta didik kelas VI SDN Suko 2, Sidoarjo. Hal ini dibuktikan oleh nilai signifikansi atau *p-value* sebesar (0,029) yang lebih kecil dari tingkat signifikansi (0,05), dan terjadi peningkatan sebesar 49,4%. Terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran TGT dan TGfU dalam pengaruhnya terhadap hasil motivasi belajar PJOK materi keterampilan kebugaran jasmani bagi peserta didik kelas VI SDN Suko 2, Sidoarjo. Model pembelajaran TGfU dinilai lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran PBL, seperti yang terlihat dari nilai *p-value* sebesar (0,000) yang lebih kecil dari tingkat signifikansi (0,05), dan adanya selisih antara kedua kelompok sebesar 3,28%.

Saran

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi siswa. Diharapkan, siswa dapat memanfaatkan pengalaman ini untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK dan dapat mengembangkan keterampilan *passing* bawah bola voli guna mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar sebagai pendekatan pembelajaran di sekolah, terutama dalam mata pelajaran PJOK. Berdasarkan temuan, disarankan agar model pembelajaran TGT lebih diutamakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan kebugaran jasmani.

Untuk penelitian berikutnya, disarankan adanya koordinasi yang lebih intensif antara peneliti dan guru PJOK. Hal ini bertujuan agar guru dapat lebih memahami dan mengerti secara mendalam mengenai implementasi perlakuan yang akan diterapkan di lapangan, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lebih efektif dan menghasilkan temuan yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, R. (2023). Implementasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgfu (Teaching Game For Understanding) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Berbasis Bermain Pada Siswa Kelas Xi Mia 2 Sma Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas (Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak).
- Agustina, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Reading-Concept Map-Think Pair Share (Remap-Tps) Dengan Metode Pembelajaran Brain Gym Terhadap Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Peserta Didik (*Doctoral Dissertation*, Uin Raden Intan Lampung).
- Alwisol. (2012). *Edisi Revisi: Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Ardiansah, F. E., & Hartoto, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonoayu-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(01), 55-59.
- Arief, Ardiyansah. (2015). *Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjasorkes (Studi Pada Siswa SMA Negeri 2 Kota Mojokerto)*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryanti, S., Solahuddin, S., & Azhar, S. (2021). *Learning forehand service badminton using teaching games for understanding (TGFU) students*. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 305-
- Avissena, N., & Hidayat, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap motivasi belajar Pada Materi Passing Bawah Matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UNESA*, 8(13), 61-73.
- Awla, A. H. (2014). Learning Styles and Their Relation to Teaching Styles. *International Journal of Language and Linguistics*.
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S., Salleh, M. (2011). Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students Cognitive Learning Outcome. *International Journal of Educational and Pedagogical Science*.

- Fatmawati, L. (2014). Implementasi *Teams Games Tournament* Berbantuan Lectora Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 1(1), 14-26.
- Febriyanto, Denis. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran TGfU dan TGT Terhadap Academic Learning Time Materi Bolabasket Mata Pelajaran PJOK Kelas XI SMA Negeri 3 Bangkalan*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya Karim, Doddy. A., Ginanjar, A., Sugiyanto, D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Teknik Dasar Pasing Bawah Permainan Bola Voli. *Jurnal Sains Keolahragaan & Kesehatan*. Vol. 2. No. 2
- Gill, A., Pizarro, A. P., Harvey, S., Villar, F. D. (2017). Impact of a Hybrid TGfU-Sport Education Unit on Student Motivation in Physical Education. *PloS ONE*. 12(6):1-11. DOI: 10.1371/journal.pone.0179876.
- Graciano, O. O., Mahendra, A., & Kumbara, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Basket. *JOLMA*, 3(1).
- Gunarso, Singgih D. (2008). *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). *Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education*. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369-1379.
- Karim, K., & Dalman, D. (2023). PENGARUH TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN SEPAK BOLA (STUDI DALAM KONTEKS SEKOLAH DASAR). *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 86-92.
- Komarudin. (2013). *Psikologi Olahraga: Latihan Mental dalam Olahraga Kompetitif*. Bandung: Rosda.
- Maksum, Ali. (2008). *Psikologi Olahraga: Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Murphy, Shane. (2005). *The Sport Psych Handbook*. USA: Human Kinetics.

Permendikbud No. 21 Tahun 2016. Tentang Standart Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta

Purwanto, N. M. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Rosdiani, Dini. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Sadirman, A. M. (2006). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Perss.

Samodra, Juni Y.Touvan. (2013). *Model Pembelajaran Taktikal Game dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.

Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.

Suwardi, Hasmyati. (2018). Experimentation of Cooperative Learning Model STAD-TGType Against Students' Learning Result. *International Conference on Statistic, Mathematics, Teaching and Research*. DOI: 10.1088/1742-6596/1028/1/012090.

Syah, Muhibbin. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Terbaru*. Bandung: Rosda.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

Uno, B., Hamzah. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vallerand, R. J. (2004). Intrinsic and Extrinsic Motivation in Sport. *Encyclopedia of Applied Psychology*. 2:427-435.

Weinberg, Robert S; Gould, Daniel. (2007). *Foundations of Sport and Exercise Psychology*. Human Kinetics.

Wibawa, Satriya. (2019). *Perbandingan Model Pembelajaran TS-TS (Two Stay-Two Stray) dan JIGSAW Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pasing Bolavoli Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Pakel*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya.