

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SDS
MUHAMMADIYAH 5**

(Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**Heni Nurlela
NIM 21842004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL BAHASA DAN SASTRA
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA
GARUT
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SDS
MUHAMMADIYAH 5**

(Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar)

(Studi Eksperimen terhadap Peserta didik Kelas 4 Sekolah Dasar)

Oleh

**Heni Nurlela
NIM. 21842004**

Disetujui Dosen Pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Abdul Hakim, M.Pd.
NIDN. 0402048902**

**Dea Asri Pujiasti, M.Pd.
NIDN. 0429129003**

**Diketahui oleh
Ketua Program Studi PGSD**

**Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd.
NIDN. 0416078602**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
***GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SDS**
MUHAMMADIYAH 5

(Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar)

(Studi Eksperimen terhadap Peserta didik Kelas 5 Sekolah Dasar)

Oleh

Heni Nurlela
NIM. 21842004

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 30 Juni 2025

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Dr. drh. H Karantiano S, M.M., M.Pd
NIDN. 0408026701

Neni Nadiroti M, M.Pd
NIDN.0428019102

Dr Rajji Koswara A, M.Pd
NIDN. 0424086301

Disahkan oleh,

Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra

Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.
NIDN. 0027056801

MOTTO

“Jika kamu tidak sanggup menahan perihnya belajar, Maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar di SDS Muhammadiyah 5 (Pada Mata Pelajaran PJOK Materi *Kombinasi Gerak Dasar*)**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Garut, 30 Juni 2025

Yang membuat pernyataan

Materai 10000

Heni Nurlela

NIM. 21842004

ABSTRAK
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
***GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SDS**
MUHAMMADIYAH 5
(Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar)

Heni Nurlela
NIM. 21842004

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *pre-test-post-test control group*. Sampel berjumlah 49 siswa di SDS Muhammadiyah 5, terdiri atas kelas IV-C (eksperimen) dan IV-A (kontrol). Instrumen yang digunakan meliputi tes kognitif pilihan ganda, angket afektif, dan TGMD-2 untuk psikomotor. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kognitif ($p = 0,000$) dan psikomotor ($p = 0,000$), tetapi tidak signifikan pada afektif ($p = 0,14$). Nilai *N-Gain* kognitif 0,52 (sedang), afektif 0,0492 (rendah), psikomotor 0,777 (tinggi). *Effect size d Cohen's* kognitif 1,186 (besar), afektif 0,6478 (sedang), psikomotor 4,2709 (besar). Koefisien determinasi menunjukkan kontribusi langsung TGT sebesar 1,87% (kognitif), 0,024% (afektif), dan 0,38% (psikomotor). Model TGT efektif meningkatkan hasil belajar PJOK, terutama aspek motorik.

Kata Kunci: *Model TGT, Hasil Belajar, PJOK, Kombinasi Gerak Dasar*

ABSTRACT

THE IMPACT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL ON LEARNING OUTCOMES AT MUHAMMADIYAH 5 ELEMENTARY SCHOOL (In Physical Education on Basic Movement Combination Material)

Heni Nurlela
NIM: 21842004

Abstract

This study aims to analyze the influence of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the learning outcomes of grade IV students in the PJOK subject of basic movement combination material. The research uses a quantitative method with a quasi-experimental design of the pre-test-post-test control group type. The sample amounted to 49 students at SDS Muhammadiyah 5, consisting of classes IV-C (experiment) and IV-A (control). The instruments used included multiple-choice cognitive tests, affective questionnaires, and TGMD-2 for psychomotor. The results of the paired sample t-test showed a significant improvement in cognitive ($p = 0.000$) and psychomotor ($p = 0.000$) aspects, but not significantly in affective ($p = 0.14$). Cognitive N-Gain value 0.52 (moderate), affective 0.0492 (low), psychomotor 0.777 (high). Effect size d Cohen's cognitive 1.186 (large), affective 0.6478 (moderate), psychomotor 4.2709 (large). The determination coefficient showed a direct contribution of TGT of 1.87% (cognitive), 0.024% (affective), and 0.38% (psychomotor). The TGT model is effective in improving PJOK learning outcomes, especially motor aspects.

Keywords: *TGT Model, Learning Outcomes, PJOK, Basic Movement Combinations*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar di SDS Muhammadiyah 5 (Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar)" tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mencari tahu pengaruh dari model TGT terhadap hasil belajar PJOK dengan materi kombinasi gerak dasar.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis sangat tahu bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Garut, 10 Juni 2025

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa hambatan yang berarti.
2. Bapak Dr. H Nizar Alam Hamdani, M.M., M.T., M.Si. selaku Rektor IPI Garut.
3. Ibu Dr. Hj. Lina Nurwahidah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra.
4. Bapak Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD.
5. Ibu Risma Nuriyanti, M.Pd., selaku wali dosen kelas B Angkatan 2021.
6. Bapak Abdul Hakim, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa bimbingan.
7. Ibu Dea Asri Pujiasti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa bimbingan.
8. Segenap dosen dan seluruh staf akademik yang selalu membantu dalam memberikan ilmu, pengalaman serta memberikan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Kepala Sekolah, Bapak Ibu Guru dan staf serta peserta didik SDS Muhammadiyah 5 yang telah memberikan izin, membantu, memfasilitasi peneliti dalam penelitian sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Mamah serta Kakak-kakak peneliti yang telah merawat peneliti saat peneliti patah tulang dan memberikan doa, dorongan, materi, juga semangat selama penyusunan skripsi ini.
11. Barudak Cepmek (Gina, Salwa, Tania, Zenita, Dina, Jeje, Fitri, dan Alda) yang selalu memberikan dorongan semangat, berdiskusi mengenai skripsi ini, dan menguatkan mental peneliti.
12. Teman-teman seperjuangan satu bimbingan yang telah berjuang bersama-sama penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Ust Lukman dan santri santriyah An-Nafi' yang bisa menguatkan iman peneliti yang selalu naik turun karena mengerjakan skripsi ini.

14. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
15. Dan terakhir saya sendiri yang telah berjuang mengerjakan skripsi ini dan tidak menyerah sedikitpun dengan halangan dan rintangan.

Akhir kata, penulis berharap semoga semua orang yang terlibat dalam skripsi ini senantiasa mendapatkan kebaikan dari Allah SWT.

Garut, 10 Juni 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	4
C. Batasan Masalah Penelitian	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Hipotesis Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Metode Penelitian	20
B. Desain penelitian	20
C. Populasi dan Sampel Penelitian	20
D. Definisi dan Operasional Variabel Penelitian	22
E. Metode Pengumpulan Data	22
F. Instrumen penelitian.....	24

G. Metode Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. HASIL PENELITIAN	36
B. PEMBAHASAN	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. SIMPULAN.....	69
B. SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	200

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	17
Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas Soal PG	25
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Angket.....	26
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas TGMD-2	27
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Tes Soal PG.....	28
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	28
Tabel 3. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes Soal PG.....	29
Tabel 3. 7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal PG.....	31
Tabel 3. 8 Interpretasi Effect Size Skala Cohen's.....	35
Tabel 4. 1 Data Peserta didik Kelas IV SDS Muhammadiyah 5	37
Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan Penelitian	37
Tabel 4. 3 <i>Pre-test</i> Kognitif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	38
Tabel 4. 4 Hasil Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	39
Tabel 4. 5 Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	40
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	40
Tabel 4. 7 Uji Hipotesis <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Kognitif	41
Tabel 4. 8 <i>Pre-test</i> Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	41
Tabel 4. 9 Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Afektif.....	42
Tabel 4. 10 Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Afektif.....	42
Tabel 4. 11 Uji Hipotesis <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Afektif	43
Tabel 4. 12 <i>Pre-test</i> Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
Tabel 4. 13 <i>Pre-test</i> Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
Tabel 4. 14 <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Psikomotor Berdistribusi Normal.....	45
Tabel 4. 15 Uji Hipotesis <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Psikomotor	45
Tabel 4. 16 <i>Post-test</i> Kognitif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 4. 17 Hasil Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Tabel 4. 18 Uji Normalitas <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kognitif	47
Tabel 4. 19 Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	47
Tabel 4. 20 Uji Hipotesis <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	48
Tabel 4. 21 <i>Post-test</i> Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
Tabel 4. 22 Uji Normalitas <i>Post-test</i> Hasil Belajar Afektif	49

Tabel 4. 23 Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Hasil Belajar Afektif.....	49
Tabel 4. 24 Uji Hipotesis <i>Post-test</i> Hasil Belajar Afektif.....	50
Tabel 4. 25 <i>Post-test</i> Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4. 26 Analisis <i>Post-test</i> Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4. 27 <i>Post-test</i> Hasil Belajar Psikomotor Berdistribusi Normal	52
Tabel 4. 28 Uji Hipotesis <i>Post-test</i> Hasil Belajar Psikomotor	52
Tabel 4. 29 Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 30 Uji Homogenitas Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 31 Uji <i>Paired T Test</i> Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 32 Uji <i>Paired T Test</i> Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen	54
Tabel 4. 33 Uji <i>Paired T Test</i> Hasil Belajar Psikomotor Kelas Eksperimen	55
Tabel 4. 34 Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Kognitif	55
Tabel 4. 35 Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Afektif	56
Tabel 4. 36 Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Psikomotor	56
Tabel 4. 37 <i>Effect Size d Cohen's</i> Kognitif	57
Tabel 4. 38 <i>Effect Size d Cohen's</i> Afektif	57
Tabel 4. 39 <i>Effect Size d Cohen's</i> Psikomotor	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3. 1 Interpretasi Reliabilitas	28
Gambar 3. 2 Interpretasi Tingkat Kesukaran	29
Gambar 3. 3 Interpretasi Daya pembeda.....	31
Gambar 3. 4 Kriteria Gain Ternormalisasi.....	34
Gambar 3. 5 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	34
Gambar 4. 1 Perbandingan <i>Pre-test</i> Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	39
Gambar 4. 2 Perbandingan <i>Post-test</i> Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda.....	79
Lampiran A. 2 Kata Kerja Operasional Kognitif Taksonomi Bloom	82
Lampiran A. 3 Soal Pilihan Ganda	84
Lampiran A. 4 Kisi-kisi Angket.....	88
Lampiran A. 5 Kata Kerja Operasional Afektif Taksonomi Bloom	90
Lampiran A. 6 Pernyataan Angket.....	92
Lampiran A. 7 Kisi-kisi TGMD-2	94
Lampiran A. 8 Rubrik Penilaian TGMD-2	97
Lampiran A. 9 Kata Kerja Operasional Psikomotor Taksonomi Bloom	104
Lampiran A. 10 Perbaikan Soal Yang Tidak Valid	105
Lampiran B. 1 Modul Ajar 1.....	109
Lampiran B. 2 Modul Ajar 2.....	122
Lampiran B. 3 Lembar Kerja Peserta Didik.....	133
Lampiran B. 4 Nilai <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Kognitif Peserta didik.....	133
Lampiran B. 5 Nilai <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kognitif Peserta didik	134
Lampiran B. 6 Nilai <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Afektif Peserta didik.....	135
Lampiran B. 7 Nilai <i>Post-test</i> Hasil Belajar Afektif Peserta didik	136
Lampiran B. 8 Nilai <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Psikomotor Peserta didik.....	137
Lampiran B. 9 Nilai <i>Post-test</i> Hasil Belajar Psikomotor Peserta didik	138
Lampiran C. 1 Uji Validitas Soal PG.....	139
Lampiran C. 2 Uji Reliabilitas Soal PG	140
Lampiran C. 3 Uji Tingkat Kesukaran Soal PG.....	140
Lampiran C. 4 Uji Daya Pembeda Soal PG	140
Lampiran C. 5 Uji Validitas Angket	141
Lampiran C. 6 Uji Reliabilitas Angket	142
Lampiran C. 7 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Kognitif	143
Lampiran C. 8 Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	145
Lampiran C. 9 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Afektif	147
Lampiran C. 10 Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Afektif.....	149
Lampiran C. 11 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Psikomotor	151
Lampiran C. 12 Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Psikomotor	152

Lampiran C. 13 Tabel Uji Normalitas Lilifors.....	153
Lampiran C. 14 Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	154
Lampiran C. 15 Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Kognitif	154
Lampiran C. 16 Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Afektif.....	155
Lampiran C. 17 Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Afektif	155
Lampiran C. 18 Uji Homogenitas <i>Pre-Test Post-Test</i> Kelas Eksperimen	156
Lampiran C. 19 Uji Hipotesis <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	156
Lampiran C. 20 Uji Hipotesis <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	157
Lampiran C. 21 Uji Hipotesis <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Afektif.....	157
Lampiran C. 22 Uji Hipotesis <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Afektif.....	158
Lampiran C. 23 Uji Hipotesis <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Psikomotor	158
Lampiran C. 24 Uji Hipotesis <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Psikomotor.....	159
Lampiran C. 25 Uji Hipotesis <i>Pre-Test Post-Test</i> Kognitif Kelas Eksperimen..	159
Lampiran C. 26 Uji Hipotesis <i>Pre-Test Post-Test</i> Afektif Kelas Eksperimen....	160
Lampiran C. 27 Uji Hipotesis <i>Pre-Test Post-Test</i> Psikomotor Kelas Eksperimen	160
Lampiran C. 28 Uji <i>N-Gain</i> kognitif.....	161
Lampiran C. 29 Uji <i>N-Gain</i> Afektif.....	163
Lampiran C. 30 Uji <i>N-Gain</i> Psikomotor.....	165
Lampiran C. 31 Uji <i>Effect Size D Cohen's</i> Kognitif.....	167
Lampiran C. 32 Uji <i>Effect Size D Cohen's</i> Afektif.....	168
Lampiran C. 33 Uji <i>Effect Size D Cohen's</i> Psikomotor	169
Lampiran C. 34 Koefisien Determinasi	170
Lampiran D. 1 Kegiatan Meminta Ijin Kepada Kepala	170
Lampiran D. 2 Uji Coba Soal dan Angket Ke Kelas V	171
Lampiran D. 3 Kegiatan <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	171
Lampiran D. 4 Lembar Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	172
Lampiran D. 5 Kegiatan <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	178
Lampiran D. 6 Lembar Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	179
Lampiran D. 7 Kegiatan Pembelajaran Model TGT Kelas Eksperimen.....	185
Lampiran D. 8 Kegiatan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	186
Lampiran D. 9 Lembar Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	187

Lampiran D. 10 Kegiatan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	191
Lampiran D. 11 Lembar Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	192
Lampiran E. 1 Lembar <i>Expert Judgment</i>	196
Lampiran E. 2 Surat Ijin Penelitian.....	198
Lampiran E. 3 Surat Penerimaan Penelitian	199

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan memiliki peran penting dalam menjaga keberlangsungan kehidupan suatu bangsa, termasuk Indonesia. Hal ini sejalan dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan peserta didik. Melalui proses ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri mereka secara aktif agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi maupun dalam masyarakat, serta untuk kepentingan bangsa dan negara.

Pendidikan tidak selalu berlangsung secara formal di dalam ruang kelas, melainkan juga bisa terjadi di luar kelas, seperti dalam kegiatan pembelajaran olahraga. Olahraga bukan hanya menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan, melainkan juga berkaitan erat dengan aspek sosial, budaya, ekonomi, serta dinamika masyarakat. Selain itu, olahraga turut merespons tantangan global dan perkembangan zaman (Alnedral, 2016).

Olahraga dipandang sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat suatu bangsa, pandangan ini juga telah diakui secara global oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa melalui berbagai komitmen dan pelaksanaannya di tingkat internasional (Maksum, 2018). Di Indonesia, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ada di setiap satuan pendidikan formal. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mendorong perubahan positif pada peserta didik, baik dalam aspek fisik, mental, maupun kemampuan berpikir logis. Hal ini ditegaskan dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 yang mengatur tentang kewajiban muatan pendidikan, termasuk PJOK, dalam kurikulum lembaga pendidikan formal.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang tidak hanya berfokus pada pengembangan fisik, tetapi juga pada aspek mental, sosial, dan emosional peserta didik. Dalam era modern yang ditandai dengan perubahan gaya hidup dan meningkatnya ketergantungan pada teknologi, pentingnya pendidikan jasmani semakin terasa. Aktivitas fisik yang teratur melalui pendidikan jasmani berperan vital dalam meningkatkan kesehatan dan kebugaran peserta didik, serta membentuk karakter yang positif.

Pertama, pendidikan jasmani membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan motorik dasar yang esensial, seperti berlari, melompat, dan melempar. Keterampilan ini merupakan fondasi bagi partisipasi dalam berbagai olahraga dan aktivitas fisik lainnya. Selain itu, pendidikan jasmani juga berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, dan sportivitas. Melalui aktivitas kelompok, peserta didik belajar berinteraksi dengan teman sebayanya, yang dapat meningkatkan kemampuan sosial mereka.

Kedua, penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik memiliki dampak positif pada kesehatan mental dan fisik peserta didik. Menurut Centers for Disease Control and Prevention (CDC), aktivitas fisik yang cukup dapat membantu mengurangi risiko obesitas, penyakit jantung, dan masalah kesehatan lainnya. Selain itu, aktivitas fisik juga terbukti dapat meningkatkan suasana hati dan mengurangi tingkat kecemasan serta depresi (CDC, 2020).

Ketiga, pendidikan jasmani berkontribusi pada prestasi akademik peserta didik. Beberapa studi menunjukkan bahwa peserta didik yang aktif secara fisik cenderung memiliki konsentrasi yang lebih baik dan performa akademik yang lebih tinggi. Penelitian oleh Donnelly dan Lambourne (2011) mengungkapkan bahwa aktivitas fisik yang teratur dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan memori peserta didik.

Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai Pendidikan yang melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi peserta didik. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Proses pembelajaran Pendidikan jasmani ini dikatakan berhasil apabila ada perubahan-perubahan didalam diri peserta didik,

pada domain-domain pembelajaran yaitu perubahan sikap, pengetahuan dan juga keterampilan dimana dalam proses pembelajaran ini melibatkan peserta didik dengan pendidik maupun pendidik dengan peserta didik.

Dalam mencapai tujuan tersebut, pada proses pembelajaran PJOK guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, mengkombinasikan gerak dasar dengan teknik dan strategi permainan dan olahraga internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama) dan pembiasaan pola hidup sehat. Materi kombinasi gerak dasar lokomotor ini, membutuhkan pemahaman konsep, memerlukan praktik berulang, perlu kerja sama dan interaksi antar peserta didik, juga membutuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Namun dalam praktiknya, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung teacher-centered (berpusat pada guru), kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan gerakan dasar, pembelajaran kurang menarik membuat peserta didik merasa bosan dan kurang semangat, dan terkadang guru selalu langsung praktik tidak menjelaskan materi terlebih dahulu, sehingga hasil belajar tidak optimal. Karena pada dasarnya pembelajaran PJOK harus seimbang antara praktik dan konsep supaya peserta didik dapat memahami dan melakukan gerakan dengan benar dan baik.

Selain itu, model pembelajaran konvensional tidak sesuai dengan karakteristik ideal mata pembelajaran PJOK yang di harapkan. Yang menekankan peran aktif peserta didik dalam bergerak dan berinteraksi selama proses pembelajaran, sementara guru berfungsi sebagai pendamping atau fasilitator. Hal inilah yang membuat rendahnya hasil belajar peserta didik. Selain itu, permasalahan pada peserta didik di sekolah dasar masih membeda-bedakan teman seperti geng-gengan, masih kekanak-kanakan, susah di atur dan, selalu bermain-main di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka harus ada usaha perbaikan proses pembelajaran agar lebih bermakna, mudah dimengerti, melibatkan peserta didik secara aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan suatu model pembelajaran yang lebih inovatif, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau disingkat TGT.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. TGT merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi dalam kelompok. Dengan menggunakan TGT, peserta didik tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Model ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif maupun psikomotor. Sebagai contoh, penelitian oleh Slavin (1995) menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, penelitian oleh Huda (2014) juga menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik peserta didik pada mata pelajaran PJOK. Sedangkan penelitian oleh Nur Ihwanto (2022) bahwa keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik kelas V-A SDN 2 Loktabat Selatan Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan bisa tercapai dengan baik dalam satu siklus tindakan pembelajaran dengan dua kali pertemuan. Dan penelitian oleh Maliyanti (2023) juga menyatakan bahwa dengan menerapkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SDS Muhammadiyah 5”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi seperti di bawah ini.

1. Banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan gerakan dasar.
2. Metode atau model pembelajaran yang kurang menarik.
3. Kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

4. Banyak peserta didik yang tidak semangat dan merasa bosan dalam pembelajaran.
5. Guru yang kurang kreatif dalam pembelajaran.
6. Guru selalu langsung praktik tidak menjelaskan materi terlebih dahulu.
7. Peserta didik masih membedakan teman seperti geng-gengan.

C. Batasan Masalah Penelitian

Identifikasi permasalahan di atas terlihat bahwa permasalahan yang terjadi cukup kompleks. Dikarenakan keterbatasan kemampuan dan waktu pada penelitian ini, maka fokus dari penelitian ini adalah pada Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SDS Muhammadiyah 5.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, pada penelitian ini dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas ekperiment dan kelas kontrol sebelum mendapat perlakuan?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas ekperiment setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan model konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDS Muhammadiyah 5 terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor?
4. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas ekperiment dan kelas kontrol sebelum mendapat perlakuan
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas ekperiment setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan model konvensional

3. Untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDS Muhammadiyah 5 terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor.
4. Untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan, antara lain:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan, wawasan, sumbangan dan pemikiran bagi peneliti di masa mendatang sebagai pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk diteliti.

2. Secara praktis

- a. Penulis

Memberikan pemahaman baru, memperluas wawasan dan bisa dijadikan referensi yang lebih konkrit jika nantinya penulis berkecimpung di dunia Pendidikan.

- b. Sekolah

Dapat dijadikan bahan evaluasi dalam peningkatan mutu Pendidikan, dan dapat menjadi suatu inovasi pembelajaran.

- c. Prodi

Memberikan inovasi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban

teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Adapun hipotesis penelitian ini, (H_a) menyatakan ada Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SDS Muhammadiyah 5. Dan (H_0) menyatakan tidak ada Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SDS Muhammadiyah 5.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
 - a. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) awalnya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, dan merupakan metode pembelajaran pertama yang berasal dari *Johns Hopkins University*. Dalam penerapannya, model ini membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 6 orang. Setiap anggota kelompok kemudian mengikuti turnamen di dalam kelompoknya masing-masing, dan peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan paling cepat akan dinyatakan sebagai pemenang.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam jenis pembelajaran kooperatif atau kerja kelompok. Model ini tergolong mudah diterapkan karena mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik secara merata tanpa membedakan status. Selain itu, TGT juga memanfaatkan peran teman sebaya sebagai tutor, serta mengandung unsur permainan yang mencakup pemberian penghargaan (*reward*) dan penguatan atau sanksi (*reinforcement*) (Agustryani dkk., 2020).

Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Hamdani dkk. (2019) yang menyatakan bahwa (TGT) merupakan salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam TGT peserta didik akan dibagi dalam beberapa kelompok belajar, dimana setiap kelompok belajar terdiri dari beberapa peserta didik yang berbeda-beda baik tingkat kemampuan, latar belakang etnik dan jenis kelaminnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran berkelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa membeda-bedakan status dan saling membantu dalam permainan dan tournament untuk mendapatkan reward (penghargaan) dan menghindari reinforcement (hukuman).

b. Langkah-langkah

Beberapa langkah yang harus dilakukan jika guru akan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* Winarto, dkk (2024), diantaranya ialah:

1) Presentasi materi

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKPD yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang

mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Menurut Sri Rumini dalam buku Muhamad Irham. Adapun pelaksanaan metode ini sebagai berikut:

- a) Pertama, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen, baik kecerdasan maupun jenis kelamin.
- b) Kedua, guru kemudian menjelaskan materi pelajaran dan memberikan lembar-lembar kerja untuk dikerjakan peserta didik.
- c) Ketiga, sambil mengerjakan lembar kerja, peserta didik saling bertanya dengan peserta didik lain dan melakukan aktivitas belajar bersama untuk menghadapi turnamen atau pertandingan dengan kelompok lain yang biasanya dilakukan seminggu sekali, dengan ketentuan (1) peserta didik bergantian mengambil kartu soal dan menjawabnya, soal-soal yang dimunculkan merupakan soal dengan materi yang sesuai bahan pelajaran yang sudah dibahas. (2) Guru

menyediakan lembar hasil turnamen yang berisi skor-skor tim dan peserta didik yang telah melakukan turnamen. (3) Komposisi peserta didik yang bertanding dapat berubah-ubah sesuai dengan penampilan dan prestasi masing-masing pada turnamen-turnamen sebelumnya. (4) Guru memberikan nilai pada peserta didik atas dasar penampilan peserta didik yang bersangkutan pada saat *tournament* sehingga nilai diperoleh dari proses.

Dapat disimpulkan bahwa Langkah-langkah dalam melakukan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yaitu pertama guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi ajar, kedua guru membagi peserta didik kedalam kelompok kecil secara *heterogeny*, ketiga guru memberikan lembar kerja untuk bahan belajar bersama secara berdiskusi, keempat peserta didik mulai mengerjakan lembar ajar dan belajar dengan berdiskusi dan mempersiapkan diri untuk *tournament*, kelima *tournament* dilakukan seperti cerdas cermat, dan terakhir guru memberikan nilai atau skor kepada setiap kelompok yang menjawab benar dan cepat.

c. Kelebihan dan kekurangan

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*
 - a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
 - b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - d) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

2) Kekurangan dari Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*:

- a) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- b) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

2. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi proses pembelajaran yang menghasilkan adanya suatu perubahan yang dapat di nilai dan tidak dapat di nilai. Pengertian hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku peserta didik setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang diperoleh individu melalui proses interaksi belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah proses penilaian dengan cara menganalisa dan menafsirkan proses belajar mengajar secara sistematis dan berkesinambungan.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik atau internal dan faktor dari luar atau eksternal.

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik atau internal, yaitu:
 - a) faktor fisik, yakni faktor yang bersumber dari kondisi fisik anak meliputi: kesehatan jasmani anak, susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik dan sebagainya.
 - b) faktor psikis yaitu faktor yang bersumber dari kondisi kejiwaan anak, meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya.
- 2) Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik atau eksternal, yaitu:
 - a) fasilitas belajar mencukupi seperti buku-buku pelajaran, alat tulis menulis dan sarana lain yang mendukung proses belajar mengajar,
 - b) waktu belajar, yakni keteraturan dan kedisiplinandalam belajar.
 - c) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - d) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Wasliman (dalam Ahmad Susanto 2016:12) menyatakan “Hasil Belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor Internal maupun Eksternal”. Secara perinci, uraian mengenai faktor Internal dan faktor Eksternal sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri pesera didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang.

Sedangkan menurut Ruseffendi (dalam Ahmad Susanto 2016:14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti fisik dan psikisnya, dan faktor eksternal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan belajar, keluarga, dan masyarakat.

c. Indikator hasil belajar

Menurut Bloom (1956), hasil belajar mencakup tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Aspek Kognitif: Merujuk pada pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh peserta didik. Ini termasuk kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi baru.
- 2) Aspek Afektif: Berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi peserta didik terhadap materi pelajaran. Hasil belajar dalam aspek ini mencerminkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Aspek Psikomotorik: Mengacu pada keterampilan fisik dan kemampuan motorik yang diperoleh peserta didik melalui praktik dan pengalaman langsung.

Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Indrawan dkk) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.

- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah yakni pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

3. Pembelajaran PJOK

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Menurut Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Mulyasa pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar untuk mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap.

b. Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan

Menurut Siedentop (dalam Husdarta, 2009) berpendapat bahwa pendidikan jasmani merupakan "*education through and physical activities*" yang dimana

pendidikan jasmani bagian-bagian yang tidak terpisahkan dari semua proses dalam setiap jenjang pendidikan, artinya bahwa PJOK merupakan suatu sarana yang menunjang ketercapaian tujuan dari pendidikan jasmani secara menyeluruh.

Pendidikan jasmani mengandung makna bahwa mata pelajaran ini menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan aktivitas pembelajaran yang direncanakan, yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani individu. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah merupakan dasar yang baik bagi perkembangan olahraga di luar sekolah. Menurut Sudarsono pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang di rencanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan adalah salah satu pelajaran yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan aktivitas pembelajaran dan untuk meningkatkan kebugaran jasmani individu, kognitif dan emosional.

c. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah salah satunya adalah mata pelajaran PJOK atau Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang merupakan sebuah mata pelajaran yang berbeda dari mata pelajaran yang lainnya baik itu terkait dengan tujuan maupun perlengkapan dalam pembelajaran seperti materi pembelajaran dan lain sebagainya. Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Utama Bandi, dkk (2019) melalui Pendidikan jasmani tujuan pendidikan dapat tercapai, hal itu didasarkan karena anak dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan mereka melalui aktivitas jasmani. Sementara Sartina menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut

berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang.

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan merupakan pembelajaran yang cukup penting bertujuan untuk melakukan aktivitas fisik atau jasmani yang membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien selain itu, dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

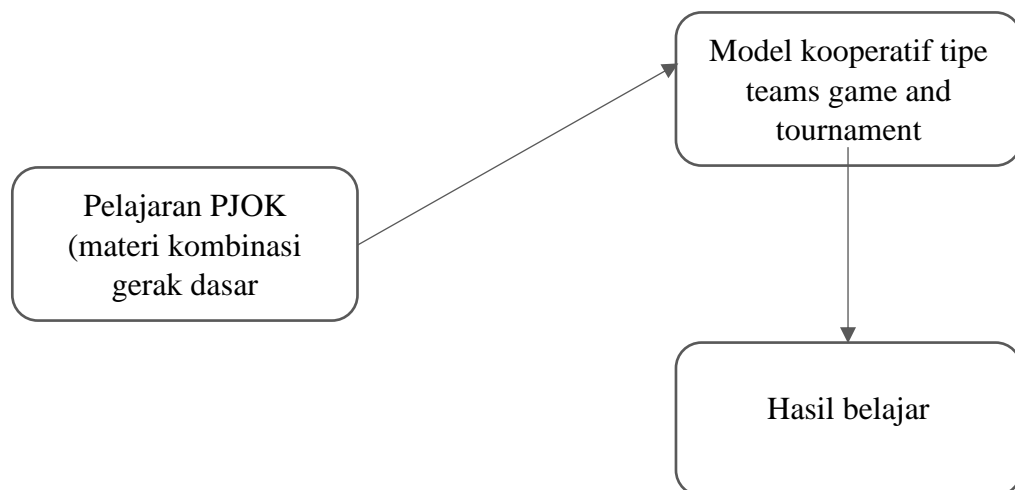
Peneliti	Judul	Tahun	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
Dwi Yudha Bimantara, dan Advendi Kristiyandaru	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola	2019	Kuantitatif	Dari hasil penelitian secara umum pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dribbling sepak bola, Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dribbling sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran.
Nera Avissena, dan Taufiq Hidayat	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Passing Bawah Mata pelajaran	2020	Kualitatif	Berdasarkan hasil observasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> efektif digunakan untuk pembelajaran khususnya pada materi Passing Bawah pada permainan Bolavoli.

	Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan			Hal tersebut dapat dibuktikan melalui meningkatnya hasil belajar passing bawah yang signifikan.
Ricky Arryan Putra, Wahjoedi, dan Ni Luh Putu Spyanawati	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SHOOTING BOLA BASKET	2020	Kuantitatif	Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar shooting bola basket pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Seririt tahun pelajaran 2018/2019.
Meliyanti Mokodompit	Penerapan Model Cooperative Learning Tipe <i>Team Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pjok Materi Permainan Sepak Bola Mini Di Kelas V Sdn 1 Tombolikat	2023	PTK	Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK di Kelas V SDN 1 Tombolikat, dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menerapkan Mode Cooperative Learning Tipe <i>Team Games Tournament</i> Dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Kadek Gunawan, N.P.D. Sucita dartini, Peby Gunarto, I.W. Artanayasa, dan M. Satyawan	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar	2024	Kuantitatif	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang dibelajarkan dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada pembelajaran

				PJOK lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar lokomotor peserta didik masih belum menunjukkan hasil belajar yang cukup baik karena model pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu, dengan mengganti model pembelajaran menjadi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game and tournament* diharapkan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang bagus.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang mementingkan kedalaman data dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas. Kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian.

B. Desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis dari penelitian kuantitatif guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Pada penelitian ini, antara kelompok yang memperoleh stimulasi dengan kelompok pembanding tidak dipisahkan dengan lingkungan keseharian sehingga memberikan keuntungan tambahan, yaitu dapat melihat variabel independen lain yang juga dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis desain kuasi-eksperimen disebut juga eksperimen semu yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok kontrol dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test control group*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK, khususnya materi kombinasi gerak dasar lokomotor. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di daerah tertentu dengan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menerapkan model TGT dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi menggambarkan sejumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas dalam sebuah penelitian (Darmawan, 2016), dimana populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian dalam sebuah penelitian (Suharyadi dan Purwanto S. K., 2016).

Berdasarkan definisi di atas, populasi umum pada penelitian ini adalah peserta didik SDS Muhammadiyah 5 kelas IV-A dan kelas IV-C dengan jumlah peserta didik 49 orang.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster purposive sampling* yaitu metode pemilihan kelompok kelas yang dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Teknik ini memungkinkan peneliti menentukan kelompok yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian tanpa harus mengambil semua individu dalam populasi.

Menurut Sugiyono (2019), *cluster purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel berdasarkan kelompok (*cluster*) yang ditetapkan secara selektif karena memenuhi pertimbangan khusus yang relevan dengan masalah penelitian.

Adapun kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu membaca dan memahami instruksi pembelajaran secara mandiri.
- b. Kelas yang memiliki nilai *pre-test* lebih rendah ditetapkan sebagai kelas eksperimen, karena kelompok ini dipandang memerlukan pendekatan pembelajaran inovatif seperti model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.
- c. Kelas dengan nilai *pre-test* lebih tinggi dijadikan sebagai kelas kontrol, karena dianggap telah memiliki pemahaman awal yang lebih baik dan cukup representatif untuk pembelajaran dengan metode konvensional.
- d. Pemilihan dilakukan pada kelas IV bukan kelas III, meskipun materi kombinasi gerak dasar juga terdapat pada kelas III. Hal ini karena peserta didik kelas IV berada pada tahap perkembangan motorik dan kognitif yang lebih matang. Anak usia kelas IV (sekitar 9–10 tahun) telah memiliki koordinasi tubuh yang lebih

stabil dan kemampuan berpikir yang mulai logis sehingga lebih siap untuk mempelajari dan mempraktikkan kombinasi gerak dasar secara kompleks dan terpadu.

Berdasarkan kriteria tersebut, sampel yang diambil oleh peneliti yaitu peserta didik SDS Muhammadiyah 5 kelas IV-C sebagai kelas eksperimen dan IV-A sebagai kelas kontrol.

D. Definisi dan Operasional Variabel Penelitian

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games and tournament*

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 peserta didik yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah peserta didik yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.

2. Hasil belajar

Menurut Sudjana 2009 (Sudartono, 2019, hlm. 22) “mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

3. Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu tes dan non tes.

1. Tes

Dalam Zainal Arifin (2015, hlm. 118), Tes merupakan teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta

didik. Tes adalah suatu metode untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons, seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. (Mardapi, 2000, hlm. 2).

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa tes merupakan metode untuk mengukur tingkat kemampuan yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan. Penelitian ini menggunakan beberapa jenis tes yaitu:

a. *Pre-test*

Pre-test adalah tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari. Data ini digunakan sebagai data kemampuan awal. *Pre-test* dilakukan sebelum penerapan model TGT dengan diberikan pertanyaan awal pembelajaran mengenai materi yang akan diajarkan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai kombinasi gerak dasar lokomotor.

b. *Post-test*

Post-test adalah tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan untuk menentukan angka atau hasil belajar peserta didik dalam tahap-tahap tertentu setelah diberikan perlakuan. *Post-test* dilakukan setelah penerapan model TGT dengan memberikan soal pilihan ganda.

c. Tes perbuatan atau tes praktik

Tes perbuatan atau tes praktik adalah test yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, atau perbuatan. Dalam penelitian ini, tes praktik yang dilakukan peserta didik adalah melakukan gerakan dari kombinasi gerak dasar lokomotor.

2. Non tes

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data non tes yang digunakan ialah angket dan dokumentasi.

a. Angket

Dalam Zainal Arifin (2015, hlm. 166) “Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan paham dalam

hubungan kausal”. Angket mempunyai kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam implementasinya. Angket dilaksanakan secara tertulis, sedangkan wawancara dilaksanakan secara lisan. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui perubahan sikap (afektif) yang terjadi setelah menggunakan model TGT yang akan di berikan angket adalah peserta didik kelas IV A dan kelas IV-C.

b. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa informasi selama proses penelitian. Seperti foto-foto kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT, menyebarkan tes ke kelas kontrol, dan lainnya selama kegiatan penelitian berlangsung.

F. Instrumen penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa instrumen yang dipakai, sebagai berikut:

1. Tes tertulis

“Tes tertulis atau sering disebut *paper and pencil test* adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk tertulis”. (dalam Zainal Afirin 2015, hlm. 124). Pada penelitian ini menggunakan tes tertulis bentuk objektif yaitu pilihan ganda. Tes akan dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu dilakukan sebelum perlakuan (*pre-test*) dan dilakukan setelah perlakuan (*posttest*). *Pre-test* ini akan diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui data awal hasil belajar PJOK materi kombinasi gerak dasar lokomotor, dan *posttest* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui data hasil belajar setelah penerapan model TGT. Adapun kisi-kisi dan soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pada lampiran A. 1.

2. Tes Perbuatan atau Tes Praktik

Menurut Stiggins (dalam Zainal Arifin 2015, hlm. 149) mengemukakan “tes Tindakan adalah suatu bentuk tes yang peserta didiknya diminta untuk melakukan kegiatan khusus di bawah pengawasan penguji yang akan mengobservasi penampilannya dan membuat keputusan tentang kualitas hasil belajar yang didemonstrasikan”. Dengan pendapat tersebut penelitian ini, menggunakan *Test Of Gross Motor Development-2* (TGMD 2) untuk mengevaluasi kemampuan kombiansi gerak dasar lokomotor dan penilaian tes perbuatan atau praktik. Untuk kisi-kisi TGMD-2 terdapat pada lampiran A. 7.

3. Modul Ajar

Modul Ajar ini digunakan untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, dan untuk memperjelas kegiatan pembelajaran seperti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir, lembar kerja peserta didik, dan rubrik penilaian dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya. Adapun modul ajar dicantumkan pada lampiran B. 1 dan lampiran B. 2.

4. Lembar Angket

Lembar angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk mengukur tujuan pembelajaran pada aspek afektif dari hasil pembelajaran pada *pre-test* dan *post-test*. Untuk kisi-kisi dan pernyataan angket dicantumkan pada lampiran A. 4.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini adalah uji analisis instrumen, uji analisis statistik, uji koefisien determinasi, dan uji analisis peningkatan dan efektivitas.

1. Analisis Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pada penelitian ini, instrumen penelitian menggunakan tes tulis berupa pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test* mengenai kombinasi gerak dasar lokomotor. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{n \sum x_i \cdot y_i - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

N: Jumlah subyek (banyaknya peserta didik)

XY: Hasil perkalian skor X dan skor Y

X: Skor dari tes pertama

Y: Skor dari tes kedua

Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas Soal PG

Nomor	R hitung (R_{xy})	R tabel	Keterangan
1	0,3978	0,3233	Valid
2	0,1524		Tidak Valid
3	0,1524		Tidak Valid
4	0,4079		Valid
5	0,4154		Valid
6	0,0899		Tidak Valid
7	0,4122		Valid
8	0,3349		Valid
9	0,2386		Tidak Valid
10	0,4750		Valid
11	0,5875		Valid
12	0,4122		Valid
13	0,4394		Valid
14	0,0470		Tidak Valid
15	0,1344		Tidak Valid
16	0,5435		Valid
17	0,1567		Tidak Valid
18	0,4512		Valid
19	0,4490		Valid
20	0,5474		Valid

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas soal PG untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik, uji validitas pernyataan angket untuk mengukur hasil belajar afektif, dan uji validitas TGMD-2 untuk mengukur hasil belajar psikomotor peserta didik. Yang dihitung pada MS. Excel dengan 26 orang responden dari kelas V dan diperoleh dari temuan jurnal.

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, dari 20 soal yang di uji terdapat 7 soal yang tidak valid yaitu soal nomer 2, 3, 6, 9, 14, 15, dan 17 di karenakan nilai R hitung (R_{xy}) < R tabel. Soal-soal tersebut diperbaiki dengan membuat soal baru sesuai dengan indikator.

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Angket

Nomor	R hitung (R_{xy})	R tabel	Keterangan
1	0,2576	0,3233	Tidak Valid
2	0,3465		Valid
3	0,2869		Tidak Valid
4	0,4960		Valid
5	0,5105		Valid
6	0,3342		Valid
7	0,5780		Valid
8	0,3788		Valid
9	0,3804		Valid
10	0,3725		Valid

11	0,3595		Valid
12	0,1911		Tidak Valid
13	0,6745		Valid
14	0,2870		Tidak Valid
15	0,5124		Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, terdapat 4 pernyataan yang tidak valid yaitu nomer 1, 3, 12, dan 14. Pernyataan angket tersebut diperbaiki dengan dibuat ulang sesuai dengan indikator.

Untuk *Test of gross motor development-2* (TGMD-2) sudah baku digunakan sebagai alat tes mengukur keterampilan gerak dasar peserta didik. Pada penelitian ini penulis menggunakan validitas dan reliabilitas instrumen TGMD-2 yang telah diuji oleh Indri Apriyani, Andi Suntoda, dan Didin Budiman pada tahun 2018 dalam jurnalnya yang berjudul “Uji Validitas dan Reliabilitas *Test of gross motor development-2* (TGMD-2) Dale A. Ulrich Pada Anak 9 Tahun”. Dalam jurnal tersebut, hasil uji validitasnya adalah valid dengan nilai t hitung (2,27) > t tabel (1,65). Seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas TGMD-2

Item Test	T- Hitung	T-Tabel	Simpulan
TGMD-2	2,27	1,65	Valid ($t_{hitung} > t_{tabel}$)

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan menurut Notoatmodjo (dalam Widi R 2011). Uji reliabilitas akan diujikan setelah diketahui validitasnya, kemudian dilakukan pengujian reliabilitas soal *pre-test* dan *post-test* mengenai kombinasi gerak dasar lokomotor menggunakan rumus varian butir soal, varian total, dan realibilitas sebagai berikut:

- 1) Varian butir soal

$$\delta_i^2 = \frac{\sum_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n}}{n}$$

- 2) Varian total

$$\delta_T^2 = \frac{\sum_T^2 - \frac{(\sum x_T)^2}{n}}{n}$$

- 3) Realibilitas

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \sum \delta_i^2}{\sum \delta_T^2} \right]$$

Keterangan:

N: Jumlah subyek (banyaknya peserta didik)

X: Skor dari tes pertama

δ_i^2 : Varian butir soal

δ_T^2 : Varian total

K: Banyaknya butir soal

R: Reliabilitas

Untuk memberi interpretasi pengujian reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Gambar 3. 1 Interpretasi Reliabilitas

Kriteria Reliabilitas	
0,00-0,20	Sangat rendah
0,201-0,40	Rendah
0,401-0,60	Sedang
0,601-0,80	Tinggi
0,801-1,00	Sangat tinggi

Setelah semua instrumen di uji validitasnya, maka selanjutnya adalah uji reliabilitas dengan rumus di atas terdapat kesimpulan dari setiap instrumen sebagai berikut, yang dihitung pada MS. Excel dengan responden 26 orang dari kelas V dan diperoleh dari temuan jurnal.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Tes Soal PG

Variabel	Reliabilitas	Cronbach's Alpha	Keterangan
Hasil Belajar	0,6052	0,60	Reliabilitas tinggi

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Angket

Variabel	Reliabilitas	Cronbach's Alpha	Keterangan
Hasil Belajar	0,6039	0,60	Reliabilitas tinggi

Untuk *Test of gross motor development-2* (TGMD-2) uji reliabilitas instrumen TGMD-2 yang telah diuji oleh Indri Apriyani, Andi Suntoda, dan Didin Budiman pada tahun 2018 dalam jurnalnya yang berjudul "Uji Validitas dan Reliabilitas *Test of gross motor development-2* (TGMD-2) Dale A. Ulrich Pada Anak 9 Tahun". Dalam jurnal tersebut, hasil uji reliabilitasnya adalah $t_{hitung} (14,7) > t_{tabel} (1,65)$ maka H_a di terima dan H_0 di tolak artinya signifikan. Berdasarkan analisis data yang telah

dilakukan, telah tergambarkan bahwa tes TGMD-2 Ulrich di modifikasi dengan *Stability Skills* adalah reliabel.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah derajat kesukaran suatu butir soal yang dinyatakan dalam bentuk suatu bilangan (Lestari & Yudhanegara, 2017). Soal disebut baik apabila soal tersebut tidak termasuk dalam kategori terlalu mudah atau terlalu sukar. Soal terlalu sukar akan membuat peserta didik menjadi putus asa dan patah semangat karena di luar kemampuannya, sedangkan soal terlalu mudah tidak dapat merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya (Arikunto, 2018). Pada penelitian ini, setelah diketahui reliabilitasnya akan di uji tingkat kesukarannya untuk mengetahui soal mana saja yang baik untuk digunakan. Dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P: Indeks kesukaran

B: Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan betul

JS: Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Adapun untuk mengetahui interpretasi tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Gambar 3. 2 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Interpretasi tingkat kesukaran	
Sukar	0,00 - 0,30
Sedang	0,31 - 0,70
Mudah	0,71 - 1,00

Adapun instrumen yang di uji tingkat kesukarannya adalah instrumen tes kognitif soal PG yang dihitung dengan bantuan MS. Excel dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes Soal PG

Nomer Soal	Nilai Index Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,6538	Sedang
2	0,9230	Mudah
3	0,9230	Mudah
4	0,6923	Sedang

5	0,4615	Sedang
6	0,8846	Mudah
7	0,5	Sedang
8	0,5	Sedang
9	0,4230	Sedang
10	0,2307	Sukar
11	0,9230	Mudah
12	0,5	Sedang
13	0,8461	Mudah
14	0,2307	Sukar
15	0,4230	Sedang
16	0,5769	Sedang
17	0,6923	Sedang
18	0,7307	Mudah
19	0,2692	Sukar
20	0,6923	Sedang

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran, terdapat 6 soal dengan interpretasi mudah, 11 soal dengan interpretasi sedang, dan 3 soal dengan interpretasi sukar.

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda suatu butir soal adalah kemampuan butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang dapat menjawab soal dengan tepat dan peserta didik yang menjawab soal kurang tepat (Lestari & Yudhanegara, 2017). Daya pembeda suatu soal adalah kemampuan soal dalam hal membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2018). Jadi daya pembeda suatu butir soal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan menjawab soal tepat dan yang berkemampuan rendah dengan menjawab soal kurang tepat. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam menghitung daya pembeda:

$$D = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{JA}$$

Keterangan:

D: Daya pembeda

\bar{x}_1 : Rata-rata kelas atas

\bar{x}_2 : Rata-rata kelas bawah

JA: Jumlah skor ideal kelompok atas

Gambar 3. 3 Interpretasi Daya pembeda

Kriteria daya pembeda	
0,40 atau lebih	Sangat Baik
0,30 - 0,39	Baik
0,20 - 0,29	Cukup, perlu perbaikan
0,19 - kebawah	Kurang baik (dibuang)

Setelah di uji tingkat kesukarannya maka dilanjutkan dengan menguji daya pembeda dari setiap soal, berikut hasil dari uji daya pembeda dengan bantuan MS. Excel.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal PG

Nomer Soal	Nilai Indeks Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,2307	Cukup
2	0	Kurang Baik
3	0	Kurang Baik
4	0,4615	Sangat Baik
5	0,1538	Kurang Baik
6	-0,08	Kurang Baik
7	0,3846	Baik
8	0,3846	Baik
9	0,2307	Cukup
10	0,3076	Baik
11	0,1538	Kurang Baik
12	0,3846	Baik
13	0,1538	Kurang Baik
14	0	Kurang Baik
15	0,2307	Cukup
16	0,3846	Baik
17	0,3076	Baik
18	0,3846	Baik
19	0,3846	Baik
20	0,4615	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji daya pembeda di atas, terdapat 7 soal yang kurang baik, 3 soal yang cukup baik, 8 soal yang baik, dan 2 soal yang sangat baik.

2. Uji Analisis Statistik

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau rnenggambarkan data yang telah terkumpul sebagairnana adanya tnpa bermaksud memhuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (dalam Sugiyono 2023:206). Analisis statistik deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum nilai *pre-test* dan *post-test* peserta

didik. Selanjutnya analisis statistik yang akan dilakukan pada data awal (*pre-test*) dan data akhir (*post-test*) sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (dalam Gito Supriadi, 2021, hlm. 47). Pada penelitian ini untuk uji normalitasnya menggunakan rumus uji Statistik *Liliefors*. Adapun rumus dari Statistik *Liliefors* sebagai berikut:

- 1) Urutkan data dari sample yang terkecil ke terbesar.
- 2) Hitung rata-rata nilai skor sampai secara keseluruhan menggunakan rata-rata tunggal.
- 3) Hitung standart deviasi nilai skor sampel menggunakan standar deviasi tunggal.
- 4) Hitung z dengan rumus $z = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$.

Keterangan:

z: transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

x_i : data sample

\bar{x} : rata-rata

s: standart deviasi

- 5) Hitung Fz (Probabilitas komulatif normal).
- 6) Hitung Sz (Probabilitas komulatif empiris).
- 7) Tentukan nilai L hitung = $|F(z) - S(z)|$ pilih nilai max dari semua data dan bandingkan dengan nilai L tabel (tabel nilai kritis untuk uji *liliefors*).

Signifikansi uji nilai terbesar $|F(z_i) - S(z_i)|$ dibandingkan dengan nilai tabel *Lilliefors*. Jika nilai $|F(z_i) - S(z_i)|$ terbesar kurang dari nilai tabel *Lilliefors*, maka H_0 diterima & H_a ditolak. Jika nilai $|F(z_i) - S(z_i)|$ terbesar lebih besar dari nilai tabel *Lilliefors*, maka H_0 ditolak & H_a diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua kelompok, yaitu dengan melihat perbedaan varians kelompoknya (dalam Gito Supriadi, 2021:57). Pada penelitian ini uji homogenitas yang digunakan adalah dengan uji f. Adapun rumus uji f sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis. Pada penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *independent sample t test* dengan data kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan uji *paired sample t test* dengan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Adapun rumus dari uji *t sample independent* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x} : Nilai rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 : Varians data kelompok eksperimen

S_2^2 : Varians data kelompok kontrol

n_1 : Jumlah peserta didik kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah peserta didik kelompok kontrol

S_p : Simpang baku kedua kelompok

Dan untuk rumus uji *paired sample t test* sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

\bar{D} : rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : jumlah sampel

3. Analisis Uji Koefisien Determinasi

“Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat” (Sugiyono,

2019:250). Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana perbedaan skor pretest dan posttest dapat dijelaskan oleh perlakuan yang diberikan model pembelajaran TGT. Rumus Koefisien Determinasi sebagai berikut.

$$R^2 = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

R^2 = Koefisien determinasi (dalam persentase)

r = Koefisien korelasi antara dua variabel (hasil dari uji korelasi Pearson)

r^2 = Kuadrat dari koefisien korelasi

4. Analisis Peningkatan dan Efektivitas

a. Uji *N-Gain* Ternormalisasi

Uji *N-Gain* adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irma Sukarelawan, dkk 2024). Rumus yang digunakan dalam dalam uji *n-gain* adalah sebagai berikut:

$$N_{gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain*, dapat mengacu pada kriteria *Gain* ternormalisasi dalam tabel di bawah ini:

Gambar 3. 4 Kriteria *Gain* Ternormalisasi

NILAI N-GAIN	KATEGORI
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008: 33

Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi skor *N-gain* X 100, dengan kategori atau tafsiran pada tabel di bawah ini:

Gambar 3. 5 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

PERSENTASE (%)	TAFSIRAN
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

b. Effect Size

Menurut *Becker* (2000) *Effect Size* merupakan indikator yang mengukur besarnya efek dari suatu perlakuan. Perhitungan *Effect Size* ini merupakan perhitungan tingkat keefektivan suatu perlakuan yang menjadi salah satu kriteria acuan untuk menentukan apakah model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* dikatakan lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut rumus *effect size d cohen's* dengan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

$$d = \frac{\bar{\chi}_1 - \bar{\chi}_2}{SD_{pooled}}$$

Keterangan:

$\bar{\chi}_1$: rata-rata kelompok 1 (kelas eksperimen)

$\bar{\chi}_2$: rata-rata kelompok 2 (kelas kontrol)

SD_{pooled} : standar deviasi gabungan dari dua kelompok

Cara mengetahui simpangan baku gabungan dari dua kelompok bisa dihitung dengan rumus berikut.

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

SD_1 : standar deviasi kelompok 1

SD_2 : standar deviasi kelompok 2

n_1 : jumlah sampel kelompok 1

n_2 : jumlah sampel kelompok 1

Selanjutnya hasil dari perhitungan *effect size* akan diinterpretasikan ke dalam skala *Cohen* dalam Dali S. Naga (2005).

Tabel 3. 8 Interpretasi *Effect Size* Skala *Cohen's*

<i>Effect Size</i>	<i>Cohen's Standar</i>
$0 < d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d < 0,8$	Sedang
$D > 0,8$	Besar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SDS Muhammadiyah 5 Garut

Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah 5 Garut Kota berdiri pada tahun 2007 merupakan pemekaran dari SD Muhammadiyah 2 Garut Kota dikarenakan vasilitas di lokasi tersebut kurang memadai. Selain itu di daerah yang sekarang menjadi lokasi tetap SDS Muhammadiyah 5 Garut Kota belum terdapat sekolah milik persyarikatan Muhammadiyah. Peminat dan simpatisan Muhammadiyah di daerah tersebut banyak, sehingga didirikanlah SDS Muhammadiyah 5 Garut Kota ini yang mulanya bernama SD Muhammadiyah 2.

Surat Keputusan (SK) Piagam Pendirian SDS Muhammadiyah 5 Garut Kota yaitu No. 421/676-Disdik pada tanggal 01 April 2008. Status SDS Muhammadiyah 5 ini terakreditasi “A” dengan Surat Keputusan Nomor: 02.00/310/BAP-SM/SK/X/2014 penerbit Badan Akreditasi Provinsi-Sekolah/Madrasah (BAP-S/M) Jawa Barat. SDS Muhammadiyah 5 Garut Kota terletak di daerah perkotaan yaitu di jalan Bratayudha No. 150 Kecamatan Garut Kota, Kabupaten Garut dengan luas tanah 1.568 M² bersertifikat tanah wakaf milik Yayasan Muhammadiyah.

b. Visi, Misi, dan Tujuan SDS Muhammadiyah 5 Garut

1) Visi SDS Muhammadiyah 5 Garut Kota

“Terbentuknya Generasi Unggul dalam Prestasi, Kokoh dalam Aqidah, Berakhlak Mulia, Rajin Beribadah dan Lancar Membaca al-Qur’an”.

2) Misi SDS Muhammadiyah 5 Garut Kota

- a) Mewujudkan mutu pendidikan yang memenuhi harapan orang tua, masyarakat, agama dan bangsa.
- b) Membina keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta beakhlakul karimah.
- c) Mewujudkan pengamalan al-Qur’an dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan bakat dan minat anak.

3) Tujuan SDS Muhammadiyah 5 Garut Kota

Sesuai dengan visi dan misi SDS Muhammadiyah 5 bertujuan untuk membekali peserta didik menjadi beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, berkepribadian luhur, menguasai IPTEK, seni dan budaya serta teknologi informasi dan komunikasi global.

c. Subjek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada kelas IV SDS Muhammadiyah 5 Garut. Hal ini dikarenakan masalah urgensi hasil belajar ditemukan di kelas IV selain itu materi kombinasi gerak dasar terdapat pada kelas IV. Adapun klasifikasi peserta didik kelas IV disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Data Peserta didik Kelas IV SDS Muhammadiyah 5

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV A	9	15	24
2.	IV B	11	13	24
3.	IV C	13	12	25
Jumlah		33	40	73

Berdasarkan tabel 4.1. kelas IV terdiri dari 3 rombel, tetapi dalam penelitian ini hanya akan menggunakan dua kelas untuk dijadikan subjek penelitian. Yang dipilih dari tiga kelas tersebut adalah kelas IV A dan IV C, dipilih menggunakan teknik purposive random sampling. Dari kedua kelas tersebut untuk kelas IV A menjadi kelas kontrol dan untuk kelas IV C kelas eksperimen.

d. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang dilakukan peneliti disesuaikan dengan jadwal olahraga dan HW peserta didik kelas IV A dan IV C. Berikut rincian jadwal pelaksanaan penelitian.

Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Waktu	Kegiatan
1	Rabu, 30 April 2025	Melakukan uji coba soal
2	Sabtu, 17 Mei 2025	Melakukan <i>Pre-test</i> kelas kontrol dan eksperimen
3	Rabu, 21 Mei 2025	Melakukan <i>Post-test</i> kelas kontrol
4	Sabtu, 24 Mei 2025	Melakukan treatment pertama kelas eksperimen
5	Senin, 26 Mei 2025	Treatment kedua kelas eksperimen dan melakukan <i>Post-test</i> kelas eksperimen

2. Hasil Penelitian dan Pengolahan Data

Seperti yang telah dikemukakan, penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok sampel yang bebas atau dua sampel dengan subjek berbeda. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau model konvensional oleh guru. Berikut hasil dari kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

a. Hasil Belajar Kognitif *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal subjek sebelum diberi perlakuan dan untuk membandingkan kemampuan awal peserta didik supaya bisa menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pre-test* dicantumkan pada lampiran B. 4. Adapun rekapitulasi data hasil belajar kognitif *Pre-test* sebagai berikut.

Tabel 4. 3 *Pre-test* Kognitif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Rekapitulasi	Kelas IVA	Kelas IV C
Jumlah	1445	1360
Nilai Maksimum	75	70
Nilai Minimum	50	40
Mean	60,2083	54,4
Median	60	55
Modus	50	50
Standar Deviasi	8,0053	7,5443

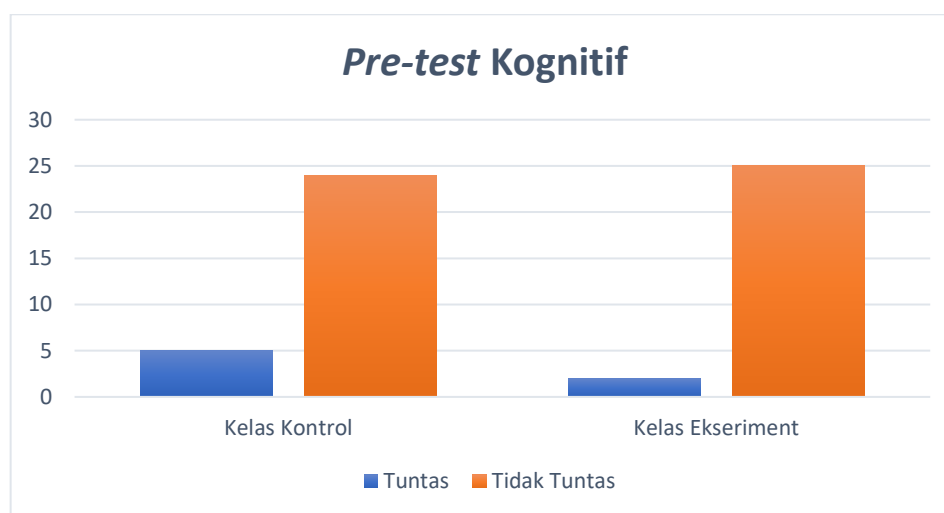
Berdasarkan rekapitulasi di atas, diperoleh rata-rata peserta didik kelas IV A lebih unggul daripada kelas IV C. Selisih rata-rata nilai pretest adalah 5,8. Ini membuat kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol pada penelitian ini sebagai pembanding antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games and tournament* (TGT).

Selanjutnya akan dihitung berapa saja peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 . Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Skor	KKM	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		N	%	N	%
≥ 70	Tuntas	5	21%	2	8%
< 70	Tidak Tuntas	19	79%	23	92%
Jumlah		24	100%	25	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 maka peserta didik yang tuntas pada kelas kontrol ada 21% atau 5 peserta didik yang tidak tuntas dan ada 79% atau 19 peserta didik yang tidak tuntas dan ada 21% atau 5 peserta didik yang tuntas sedangkan untuk kelas eksperimen ada 8% atau 2 peserta didik yang tuntas dan ada 92% atau 23 peserta didik yang tidak tuntas. Untuk lebih jelas melihat perbandingannya bisa dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 1 Perbandingan *Pre-test* Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari data hasil belajar kognitif yang diperoleh dicantumkan pada lampiran B. 4 selanjutnya di uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t* (*independent t test*) sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal (Nuryadi, dkk 2017). Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan metode *Lilliefors* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan syarat yang harus dipenuhi adalah $L_{max} < L_{tabel}$. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil uji normalitas

pre-test hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Uji Normalitas *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif

No	Subjek penelitian	L_{Max}	L_{tabel}	Interpretasi
		<i>Pre-test</i>		
1	Kelas Eksperimen	0,1601	0,1726	Berdistribusi Normal
2	Kelas Kontrol	0,1590	0,1766	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas *pre-test* hasil belajar kognitif di kelas eksperimen diperoleh hasil $L_{max} = 0,1601$ dengan L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 25 yaitu 0,1726. Jika nilai $L_{max} < L_{tabel}$ maka dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai $L_{max} < L_{tabel}$ $0,1601 < 0,1726$. Lalu untuk uji normalitas *pre-test* hasil belajar kognitif kelas kontrol diperoleh hasil $L_{max} = 0,1590$ dengan L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 24 yaitu 0,1766. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai $L_{max} < L_{tabel}$ $0,1590 < 0,1766$.

2) Uji Homogenitas

Setelah diketahui data berdistribusi normal maka selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak (Nuryadi, dkk 2017). Pengujian homogenitas yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji f pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan syarat yang harus dipenuhi $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari hasil pengolahan data *pre-test* hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dihitung uji f dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Uji Homogenitas *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif

Varian	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	64,0851	56,9167	1,1259	1,9932	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, terdapat hasil uji homogenitas hasil belajar kognitif dari dua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan nilai F_{hitung} *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,1259 dan F_{tabel} adalah 1,993. Maka dari kedua data tersebut dapat dinyatakan bahwa *pre-test* hasil belajar kognitif adalah homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,1259 < 1,9932$.

3) Uji T (*independent sampel t test*)

Setelah diuji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas dinyatakan homogen, maka kemudian data hasil *pre-test* diuji kesamaan rata-rata menggunakan uji t (*independent sample t test*) dengan bantuan MS. Excel. Berikut hasil hitung uji t *pre-test* hasil belajar kognitif kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 7 Uji Hipotesis *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif

Data	Mean		Varians		t _{hitung}	t _{tabel}	Ket.
	K	E	K	E			
<i>Pre-test</i>	60,208	54,4	64,085	56,91	-2,6114	2,0117	H ₀ ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar kognitif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -2,6114$ dimutlakan menjadi 2,6114 berarti lebih besar dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-Value nya $0,0119 < \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima terdapat perbedaan signifikan *pre-test* hasil belajar kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Hasil Belajar Afektif *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada pengumpulan data hasil belajar afektif ini menggunakan lembar angket yang terdiri dari 15 pertanyaan yang harus diceklis atau dipilih oleh responden kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan skala likert 1-4. Setelah angket disebar dan dilakukan penskoran, diperoleh hasil jawaban angket dan dibuatlah analisis deskriptif data *pre-test* hasil belajar afektif kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 8 *Pre-test* Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	987	900
Nilai Maksimum	47	52
Nilai Minimum	30	31
Mean	39,48	37,5000
Median	39	36,5
Modus	38	36
Standar Deviasi	3,8419	4,2118

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata kelas kontrol dengan skor 31 lebih unggul daripada kelas eksperimen dengan skor 30. Dengan selisih 1 skor saja, ini menjadi bukti bahwa tidak hanya kognitif, tetapi afektif juga kelas kontrol lebih unggul. Selanjutnya skor afektif yang di cantumkan pada lampiran B. 6 akan diuji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*independent t test*) sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas *pre-test* hasil belajar afektif peneliti menggunakan metode Lilliefors sama dengan uji normalitas hasil belajar kognitif pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan syarat yang harus dipenuhi adalah $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan nilai L_{tabel} terdapat pada lampiran C. 13 maka diperoleh hasil uji normalitas *pre-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 9 Uji Normalitas *Pre-test* Hasil Belajar Afektif

No	Subjek penelitian	L_{\max}	L_{tabel}	Interpretasi
1.	Kelas Eksperimen	0,1262	0,1726	Berdistribusi Normal
2.	Kelas Kontrol	0,1391	0,1766	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas *pre-test* hasil belajar afektif di kelas eksperimen diperoleh hasil $L_{\max} = 0,1262$ dengan L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 25 yaitu 0,1726. Jika nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ maka dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ $0,1262 < 0,1726$. Lalu untuk uji normalitas *pre-test* hasil belajar afektif kelas kontrol diperoleh hasil $L_{\max} = 0,1391$ dengan L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 24 yaitu 0,1766. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ $0,1391 < 0,1766$.

2) Uji Homogenitas

Setelah data *pre-test* hasil belajar berdistribusi normal selanjutnya diuji homogenitas. Pengujian homogenitas yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji f pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan syarat yang harus dipenuhi $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$. Dari hasil pengolahan data *pre-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dihitung uji f dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Uji Homogenitas *Pre-test* Hasil Belajar Afektif

Varian	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	17,7391	14,7600	1,2018	1,9932	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, terdapat hasil uji homogenitas dari dua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan nilai F_{hitung} *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,2018 dan F_{tabel} adalah 1,9932. Maka dari kedua data

tersebut dapat dinyatakan bahwa *pre-test* hasil belajar afektif adalah homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,2018 < 1,9932$.

3) Uji T (*independent t test*)

Setelah diuji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas dinyatakan homogen, maka kemudian data hasil *pre-test* diuji kesamaan rata-ratanya menggunakan uji t (*independent sample t test*) dengan bantuan MS. Excel. Berikut hasil hitung uji t *pre-test* hasil belajar afektif kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 11 Uji Hipotesis *Pre-test* Hasil Belajar Afektif

Data	Mean		Varians		t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
	K	E	K	E			
<i>Pre-test</i>	37,50	39,48	17,739	14,76	-1,7205	2,0117	H_0 diterima

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar afektif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -1,7205$ dimutlakan menjadi 1,7205 tetap lebih kecil dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-Value nya $0,091 > \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 diterima tidak ada perbedaan hasil belajar *pre-test* afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Hasil Belajar Psikomotor *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dan yang terakhir *pre-test* hasil belajar psikomotor, instrumen yang digunakan adalah TGMD-2 untuk mengetes keterampilan peserta didik dalam melakukan gerak dasar lokomotor. Berdasarkan hasil penelitian, penilaian semua peserta didik berkategori cukup dengan skor maksimum 40. Adapun rekapitulasi hasil belajar psikomotor dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 12 *Pre-test* Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen	Kategori	Kelas Kontrol	Kategori
1	25	C	25	C
2	25	C	24	C
3	21	C	24	C
4	22	C	20	C
5	23	C	19	C
6	18	C	22	C
7	18	C	23	C
8	21	C	23	C
9	15	K	21	C
10	19	C	19	C
11	17	C	22	C
12	20	C	21	C

13	20	C	23	C
14	22	C	18	C
15	19	C	22	C
16	19	C	23	C
17	19	C	24	C
18	16	C	24	C
19	18	C	20	C
20	20	C	19	C
21	18	C	20	C
22	19	C	24	C
23	21	C	23	C
24	19	C	23	C
25	21	C		

Dengan keterangan kategori SB = Sangat Baik pada rentan nilai 36-40, B = Baik pada rentan nilai 26-35, C = Cukup dengan rentan nilai 16-25, dan K = Kurang dengan rentan nilai 1-15.

Dari data di atas hasil *pre-test* kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik kelas eksperimen mendapatkan rata-rata kemampuan gerak dasar lokomotor 19,8 dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata kemampuan gerak dasar lokomotor 21,91. Ini membuktikan bahwa selain hasil belajar kognitif dan afektif, hasil belajar psikomotor kelas eksperimen memang lebih kecil dari kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dibuat analisis deskriptif supaya dapat mengetahui perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 13 *Pre-test* Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Ideal	40	40
Nilai Maksimum	25	25
Nilai Minimum	15	18
Mean	19,8	21,91667
Median	19	22,5
Modus	19	23
Standar Deviasi	2,4324	1,9982

Dari data hasil belajar psikomotor yang diperoleh di atas, selanjutnya di uji normalitas dan uji t (*independent t test*) sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas *pre-test* hasil belajar psikomotor diasumsikan normal. Dengan menghitung menggunakan metode *skewness* dengan syarat $skewness \approx 0$ berdistribusi simetris atau $-1 \leq Skewness \leq 1$. Setelah dihitung, diperoleh nilai *skewness pre-test* kelas eksperimen = 0,3288 *pre-test* kelas kontrol = -0,5421 yang

berarti data berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 14 *Pre-test* Hasil Belajar Psikomotor Berdistribusi Normal

<i>Skewness</i>		Keterangan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
0,3288	-0,5421	Berdistribusi Normal

2) Uji T (*independent t test*)

Setelah data diasumsikan normal maka selanjutnya adalah melakukan uji kesamaan rata-ratanya menggunakan uji t (*independent sample t test*) dengan bantuan MS. Excel. Berikut hasil hitung uji t *pre-test* hasil belajar psikomotor kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 15 Uji Hipotesis *Pre-test* Hasil Belajar Psikomotor

Data	Mean		Varians		t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
	K	E	K	E			
<i>Pre-test</i>	21,916	19,8	3,9928	5,9167	-3,3207	2,0117	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar psikomotor, diperoleh hasil $t_{hitung} = -3,3207$ dimutlakan menjadi 3,3207 yang berarti lebih besar dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-Value nya $0,0017 < \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ada perbedaan hasil belajar *pre-test* psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

d. Hasil Belajar Kognitif *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Post-test bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil *post-test* dicantumkan pada lampiran B. 5 berikut rekapitulasi hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 16 *Post-test* Kognitif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	1965	1680
Nilai Maksimum	90	85
Nilai Minimum	70	55
Mean	78,6	70
Median	80	70
Modus	80	70
Standar Deviasi	6,2115	8,2092

Terlihat pada tabel di atas, bahwa nilai rata-rata *post-test* hasil belajar kognitif lebih besar kelas ekperiment dengan nilai 78,6 dan kelas kontrol 70 dengan selisih

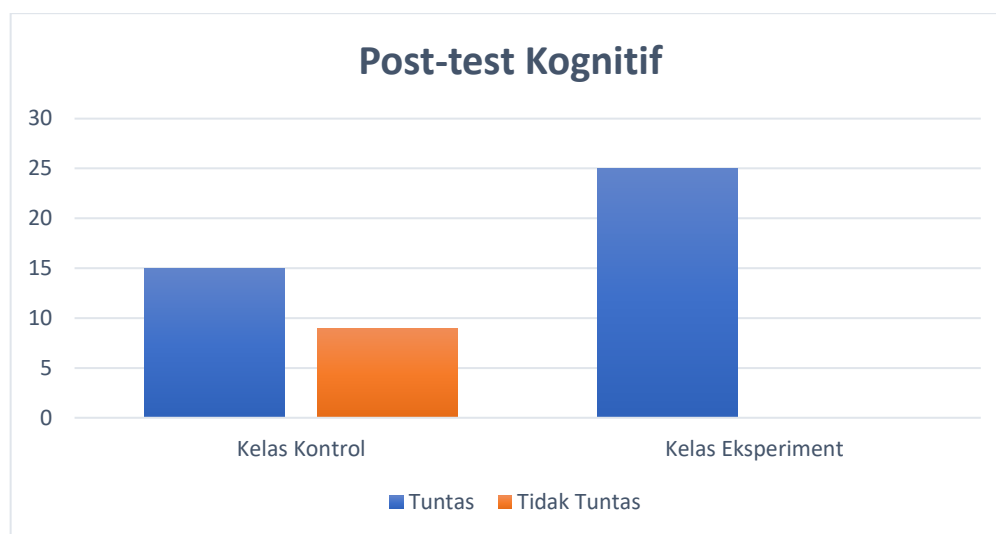
nilai 8,6. Data *post-test* ini juga meningkat daripada nilai *pre-test* untuk masing-masing kelas.

Selanjutnya untuk menghitung berapa peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 . Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 17 Hasil Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Skor	KKM	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		N	%	N	%
≥ 70	Tuntas	15	62%	25	100%
< 70	Tidak Tuntas	9	38%	0	0%
Jumlah		24	100%	25	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 maka peserta didik yang tuntas pada kelas kontrol ada 38% atau 9 peserta didik yang tidak tuntas dan ada 62% atau 15 peserta didik yang tuntas sedangkan untuk kelas eksperimen 100% atau 25 peserta didik tuntas semua. Untuk lebih jelas melihat perbandingannya bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 2 Perbandingan *Post-test* Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari data hasil belajar kognitif yang diperoleh dicantumkan pada lampiran B. 5 selanjutnya di uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*independent t test*) sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Seperti pada hasil *pre-test*, *post-test* juga harus diuji normalitasnya untuk mengetahui bahwa sebaran nilai *post-test* juga normal. Untuk menguji normalitas

peneliti menggunakan metode Lilliefors pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan syarat yang harus dipenuhi adalah $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$. Berikut hasil uji normalitas dengan bantuan MS. Excel.

Tabel 4. 18 Uji Normalitas *Post-test* Hasil Belajar Kognitif

No	Subjek penelitian	L_{\max}	L_{tabel}	Interpretasi
		<i>Post-test</i>		
1	Kelas Eksperimen	0,1589	0,1726	Berdistribusi Normal
2	Kelas Kontrol	0,1470	0,1766	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas *Post-test* hasil belajar kognitif di kelas eksperimen diperoleh hasil $L_{\max} = 0,1589$ dengan L_{tabel} pada tarif signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 25 yaitu 0,1726. Jika nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ maka dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ $0,1589 < 0,1726$. Lalu untuk uji normalitas *post-test* hasil belajar kognitif kelas kontrol diperoleh hasil $L_{\max} = 0,1470$ dengan L_{tabel} pada tarif signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 24 yaitu 0,1766. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol juga berdistribusi normal dengan nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ $0,1470 < 0,1766$.

2) Uji Homogenitas

Setelah diketahui data berdistribusi normal maka selanjutnya adalah uji homogenitas. Pengujian homogenitas yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji f pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan syarat yang harus dipenuhi $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$. Dari hasil pengolahan data *post-test* hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dihitung uji f dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 19 Uji Homogenitas *Post-test* Hasil Belajar Kognitif

Varian	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	61,9112	38,5833	1,6046	1,9932	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, terdapat hasil uji homogenitas dari dua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan nilai F_{hitung} *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,6046 dan F_{tabel} adalah 1,9932. Maka dari kedua data tersebut dapat dinyatakan bahwa *post-test* hasil belajar kognitif adalah homogen karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $1,6046 < 1,9932$.

3) Uji *T* (*independent t test*)

Setelah diuji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas dinyatakan homogen, maka kemudian data hasil *post-test* diuji kesamaan rata-rata

menggunakan uji t (*independent sample t test*) dengan bantuan MS. Excel. Berikut hasil hitung uji t *pre-test* hasil belajar kognitif kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 20 Uji Hipotesis *Post-test* Hasil Belajar Kognitif

Data	Mean		Varians		t _{hitung}	t _{tabel}	Ket.
	K	E	K	E			
<i>Post-test</i>	70,208	78,6	61,911	38,583	-4,1528	2,0117	H ₀ ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar kognitif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -4,1528$ dimutlakan menjadi 4,1528 yang berarti lebih besar dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-Value nya $0,00013 < \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima terdapat perbedaan signifikan *post-test* hasil belajar kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

e. Hasil Belajar Afektif *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Seperti pada *pre-test*, pada data *post-test* hasil belajar afektif menggunakan lembar angket yang terdiri dari 15 pertanyaan yang harus diceklis atau dipilih oleh responden kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan skala likert 1-4. Setelah angket disebar dan dilakukan penskoran, diperoleh hasil jawaban angket dan dibuatlah analisis deskriptif data *post-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 21 *Post-test* Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	1028	920
Nilai Maksimum	49	45
Nilai Minimum	35	33
Mean	41,12	38,3333
Median	41	38
Modus	42	38
Standar Deviasi	3,9192	3,3837

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata kelas eksperimen dengan skor 41,12 menjadi lebih unggul daripada kelas kontrol dengan skor 38. Dengan selisih 3,12 skor, ini menjadi bukti bahwa tidak hanya kognitif, tetapi afektif juga meningkat daripada kelas kontrol.

Selanjutnya skor *post-test* afektif yang di cantumkan pada lampiran B. 7 akan diuji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*independent t test*) sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas *post-test* hasil belajar afektif peneliti menggunakan metode Lilliefors sama dengan uji normalitas hasil belajar kognitif pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan syarat yang harus dipenuhi adalah $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan nilai L_{tabel} terdapat pada lampiran C. 13 maka diperoleh hasil uji normalitas *post-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 22 Uji Normalitas *Post-test* Hasil Belajar Afektif

No	Subjek penelitian	L_{\max}	L_{tabel}	Interpretasi
1.	Kelas Eksperimen	0,1712	0,1726	Berdistribusi Normal
2.	Kelas Kontrol	0,0886	0,1766	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas *post-test* hasil belajar afektif di kelas eksperimen diperoleh hasil $L_{\max} = 0,1712$ dengan L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 25 yaitu 0,1726. Jika nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ maka dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ $0,1712 < 0,1726$. Lalu untuk uji normalitas *post-test* hasil belajar afektif kelas kontrol diperoleh hasil $L_{\max} = 0,0886$ dengan L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan sampel 24 yaitu 0,1766. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ $0,0886 < 0,1766$.

2) Uji Homogenitas

Setelah data *post-test* hasil belajar berdistribusi normal selanjutnya diuji homogenitas. Pengujian homogenitas yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji f pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan syarat yang harus dipenuhi $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$. Dari hasil pengolahan data *post-test* hasil belajar afektif kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dihitung uji f dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 23 Uji Homogenitas *Post-test* Hasil Belajar Afektif

Varian	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	11,4493	15,3600	0,7453	1,9932	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, terdapat hasil uji homogenitas dari dua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan nilai F_{hitung} *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,7453 dan F_{tabel} adalah 1,9932. Maka dari kedua data tersebut dapat dinyatakan bahwa *post-test* hasil belajar afektif adalah homogen karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $0,7453 < 1,9932$.

3) Uji T (*independent t test*)

Setelah diuji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas dinyatakan homogen, maka kemudian data hasil *post-test* diuji kesamaan rata-ratanya menggunakan uji t (*independent sample t test*) dengan bantuan MS. Excel. Berikut hasil hitung uji t *pre-test* hasil belajar afektif kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 24 Uji Hipotesis *Post-test* Hasil Belajar Afektif

Data	Mean		Varians		t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
	K	E	K	E			
<i>Post-test</i>	38,33	40,92	11,449	20,243	-2,2671	2,0117	H_0 diterima

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar afektif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -2,2671$ dimutlakan menjadi 2,2671 berarti lebih besar dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Yang berarti P-Value nya $0,028 < \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ada perbedaan hasil belajar afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

f. Hasil Belajar Psikomotor *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Terakhir hasil belajar psikomotor, instrumen yang digunakan adalah TGMD-2. Berdasarkan hasil penelitian *post-test* terdapat peningkatan hasil belajar psikomotor yang signifikan pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Berikut rekapitulasi hasil belajar psikomotor *post-test* dengan skor maksimum 40.

Tabel 4. 25 *Post-test* Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen	Kategori	Kelas Kontrol	Kategori
1	36	SB	32	B
2	38	SB	34	B
3	35	B	32	B
4	34	B	29	B
5	35	B	25	B
6	34	B	29	B
7	35	B	26	B
8	38	SB	26	B
9	36	SB	24	C
10	34	B	24	C
11	37	SB	25	C
12	34	B	27	B

13	35	B	25	C
14	37	SB	26	B
15	35	B	27	B
16	37	SB	25	C
17	35	B	25	C
18	35	B	25	C
19	35	B	27	B
20	35	B	25	C
21	37	SB	24	C
22	34	B	26	B
23	36	SB	26	B
24	35	B	25	C
25	36	SB		

Dengan keterangan kategori SB = Sangat Baik pada rentan nilai 36-40, B = Baik pada rentan nilai 26-35, C = Cukup dengan rentan nilai 16-25, dan K = Kurang dengan rentan nilai 1-15.

Dari data di atas hasil *post-test* kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik kelas eksperimen mendapatkan rata-rata kemampuan gerak dasar lokomotor 35,52 dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata kemampuan gerak dasar lokomotor 26,62. Ini membuktikan bahwa kelas eksperimen lebih meningkat dari kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dibuat analisis deskriptif supaya dapat mengetahui perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 26 Analisis *Post-test* Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Ideal	40	40
Nilai Maksimum	38	34
Nilai Minimum	34	24
Mean	35,52	26,625
Median	35	26
Modus	35	25
Standar Deviasi	1,2288	2,6996

Dari data hasil belajar psikomotor yang diperoleh di atas, selanjutnya di uji normalitas dan uji t (independent t test) sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas *post-test* hasil belajar psikomotor diasumsikan normal. Dengan menghitung menggunakan metode *skewness* dengan syarat $skewness \approx 0$ berdistribusi simetris atau $-1 \leq Skewness \leq 1$. Setelah dihitung, diperoleh nilai *skewness post-test* kelas eksperimen = 0,4231, *post-test* kelas kontrol = 0,6019 yang

berarti data berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 27 *Post-test* Hasil Belajar Psikomotor Berdistribusi Normal

<i>Skewness</i>		Keterangan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
0,4231	0,6019	Berdistribusi Normal

2) Uji T (*independent t test*)

Setelah data diasumsikan normal maka selanjutnya adalah melakukan uji kesamaan rata-ratanya menggunakan uji t (*independent sample t test*) dengan bantuan MS. Excel. Berikut hasil hitung uji t *post-test* hasil belajar psikomotor kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 28 Uji Hipotesis *Post-test* Hasil Belajar Psikomotor

Data	Mean		Varians		t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
	K	E	K	E			
<i>Post-test</i>	26,625	35,5	7,2880	1,5100	-14,945	2,0117	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar psikomotor, diperoleh hasil $t_{hitung} = -14,945$ dimutlakan menjadi 14,945 berarti lebih besar dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-value $0,000 < 0,05$ ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ada perbedaan hasil belajar psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

g. Analisis Hipotesis Uji T (*paired sampel t test*) Kelas Eksperimen

Data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sudah teruji normalitas di atas dengan hasil hitung berdistribusi normal dan untuk varian homogen kelas eksperimen *pre-test* dan *post-test* hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor bisa dilihat pada tabel berikut dengan bantuan MS. Excel.

Tabel 4. 29 Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen

Data	Varian		F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
Kelas Eksperimen	56,9167	38,5833	1,4752	1,9837	Homogen

Pengujian homogenitas yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji f pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan syarat yang harus dipenuhi $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi berdasarkan perhitungan di atas, data hasil belajar kognitif *pre-test* dan *post-test*

kelas eksperimen dinyatakan homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan nilai $1,4752 < 1,9837$.

Tabel 4. 30 Uji Homogenitas Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen

Data	Varian		F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
Kelas Eksperimen	14,7600	15,3600	0,9609	1,9837	Homogen

Berdasarkan perhitungan di atas, data hasil belajar afektif *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dinyatakan homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan nilai $0,9609 < 1,9837$.

Setelah sebaran data berdistribusi normal dan varian homogen, maka uji statistik selanjutnya adalah uji hipotesis. Pada penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah paired sampel t test dengan jenis uji *t-Test: Paired Two Sample for Means*. Pengujian hipotesis ini bertujuan memberikan jawaban dari hipotesis yang diajukan peneliti apakah hipotesisnya diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut.

H_0 : tidak terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5

H_a : terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen hasil belajar kognitif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -13,3$ lalu dimutlakkan karena dua arah menjadi 13,3 lebih besar dari $t_{tabel} = 2,06$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-value $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 diolak dan H_a diterima terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut yang dihitung dengan bantuan MS. Excel.

Tabel 4. 31 Uji *Paired T Test* Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen

Data	Mean <i>Pre-test</i>	Mean <i>Post-test</i>	Varian <i>Pre-test</i>	Varian <i>Post-test</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
Eksperimen	54,4	78,6	56,916	38,5833	-13,3	2,06	H_0 ditolak

Setelah diketahui bahwa hasil belajar kognitif kelas eksperimen berpengaruh selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan yang diberikan dihitung koefisien determinasi dengan nilai $R = 0,1369$ maka untuk koefisien determinasi $R^2 = 0,0187 \times 100\% = 1,87\%$. Yang artinya, sebesar 1,87% peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dijelaskan oleh perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sementara itu, sisanya sebesar 98,13% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar perlakuan, seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, kesiapan peserta didik, dan faktor internal lainnya.

Selanjutnya untuk data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen hasil belajar kognitif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -1,505$ lalu dimutlakan karena dua arah menjadi 1,505 lebih kecil dari $t_{tabel} = 2,06$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-value $0,14 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima tidak terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar afektif pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut yang dihitung dengan bantuan MS. Excel.

Tabel 4. 32 Uji *Paired T Test* Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen

Data	Mean <i>pre-test</i>	Mean <i>post- test</i>	Varian <i>pre-test</i>	Varian <i>post-test</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
Eksperimen	39,48	41,12	14,76	15,36	-1,505	2,06	H_0 diterima

Hasil di atas diperkuat dengan hasil uji koefisien determinasi yang sangat kecil dengan nilai $R = 0,0153$ maka $R^2 = 0,00024 \times 100\% = 0,024\%$. Artinya, hanya sekitar 0,024% perubahan hasil belajar afektif peserta didik yang dapat dijelaskan oleh perlakuan pembelajaran menggunakan model TGT, sedangkan 99,976% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan.

Terakhir untuk data *post-test* hasil belajar psikomotor kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar kognitif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -28,15$ lalu dimutlakan untuk menguji dua arah maka $t_{hitung} = 28,15$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,063$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan P-value $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotor pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut yang dihitung dengan bantuan MS. Excel.

Tabel 4. 33 Uji *Paired T Test* Hasil Belajar Psikomotor Kelas Eksperimen

Data	Mean <i>pre-test</i>	Mean <i>post-test</i>	Varian <i>pre-test</i>	Varian <i>post-test</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
Eksperimen	19,80	35,52	5,9167	1,51	-28,15	2,06	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil di atas secara statistik, model TGT terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar psikomotor peserta didik. Namun pada hasil perhitungan koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai yang relatif kecil, yaitu dengan nilai $R = 0,0613$ maka dapat dihitung $R^2 = 0,0038 \times 100\% = 0,38\%$. Artinya, hanya sebesar 0,38% peningkatan hasil belajar psikomotor yang secara langsung dapat dijelaskan oleh model pembelajaran TGT, sementara 99,62% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

h. Analisis Peningkatan dan Efektivitas Hasil Belajar

1) Uji *N-Gain* Ternormalisasi

Dalam menghitung keefektivitasan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik digunakan uji *N-Gain*. Perhitungan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik diambil dari data *pre-test* dan *post-test* setiap kelas. Berikut rekapitulasi hasil uji *N-Gain* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada hasil belajar kognitif dengan bantuan MS. Excel.

Tabel 4. 34 Uji *N-Gain* Hasil Belajar Kognitif

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Skor Ideal	<i>N-gain</i>	Interpretasi
Eksperimen	54,4	78,6	45,6	0,520	Sedang
Kontrol	60,2083	70	39,7917	0,2461	Rendah

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa *N-gain* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dengan skor *N-gain* kelas eksperimen 0,520 sedangkan kelas kontrol 0,2461. Untuk melihat keefektifitasannya, nilai *N-gain* dikalikan 100. Kelas eksperimen $0,520 \times 100 = 52$ ini menunjukkan bahwa keefektivitasan berkategori kurang efektif, dan kelas kontrol $0,2461 \times 100 = 24,61$ berkategori tidak efektif.

Selanjutnya uji *N-gain* hasil belajar afektif dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 35 Uji *N-Gain* Hasil Belajar Afektif

Kelas	Pre-test	Post-test	Skor Ideal	N-gain	Interpretasi
Eksperimen	39,48	41,12	16,52	0,0492	Rendah
Kontrol	37,5	38,33333	18,5	0,0070	Rendah

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa *N-gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol rendah dengan skor $< 0,3$ yaitu kelas eksperimen 0,0492 dan kelas kontrol 0,0070. Untuk melihat keefektifitasannya, nilai *N-gain* dikalikan 100. Kelas eksperimen $0,0492 \times 100 = 4,92$ ini menunjukkan bahwa keefektivitasan berkategori tidak efektif, dan kelas kontrol $0,0070 \times 100 = 0,70$ berkategori tidak efektif.

Selanjutnya uji *N-gain* hasil belajar psikomotor dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 36 Uji *N-Gain* Hasil Belajar Psikomotor

Kelas	Pre-test	Post-test	Skor Ideal	N-gain	Interpretasi
Eksperimen	19,8	35,52	20,2	0,777	Tinggi
Kontrol	21,9167	26,6250	18,0833	0,2585	Rendah

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa *N-gain* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dengan skor *N-gain* kelas eksperimen 0,777 dengan interpretasi tinggi dan kelas kontrol 0,2585 dengan interpretasi rendah Untuk melihat keefektifitasannya, nilai *N-gain* dikalikan 100. Kelas eksperimen $0,777 \times 100 = 77,7$ ini menunjukkan bahwa keefektivitasan berkategori efektif dan kelas kontrol $0,2585 \times 100 = 25,85$ berkategori tidak efektif.

2) *Effect Size d Cohen's*

Perhitungan Effect Size ini merupakan perhitungan tingkat keefektivan suatu perlakuan yang menjadi salah satu kriteria acuan untuk menentukan apakah model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) dikatakan lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, berikut hasil belajar kognitif akan dihitung *effect size d cohen's* dengan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan bantuan MS. Excel.

Tabel 4. 37 *Effect Size d Cohen's Kognitif*

Data Post-test	Mean	SD	SD Gabungan	d Cohen's	Ket.
Eksperimen	78,6	6,211	7,071	1,186	Besar
Kontrol	70,20	7,868			

Berdasarkan tabel di atas, *d cohen's* memiliki nilai 1,186 yang berarti $> 0,8$. Nilai ini berada pada interpretasi besar yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PJOK dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya akan dihitung *effect size d cohen's* dari data *post-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 38 *Effect Size d Cohen's Afektif*

Data Post-test	Mean	SD	SD Gabungan	d Cohen's	Ket.
Eksperimen	40,92	4,4992	3,9924	0,6478	Sedang
Kontrol	38,3333	3,3836			

Berdasarkan tabel di atas, *d cohen's* memiliki nilai $0,6478 < 0,8$. Nilai ini berada pada interpretasi sedang yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang cukup efektif terhadap peningkatan hasil belajar afektif peserta didik pada mata pelajaran PJOK dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dan terakhir data *post-test* hasil belajar psikomotor pada kelas eksperimen dan kontrol akan dihitung *effect size d cohen's* dengan bantuan MS. Excel sebagai berikut.

Tabel 4. 39 *Effect Size d Cohen's Psikomotor*

Data Post-test	Mean	SD	SD Gabungan	d Cohen's	Ket.
Eksperimen	35,5	1,2288	2,0826	4,2709	Besar
Kontrol	26,6250	2,6996			

Berdasarkan tabel di atas, *d cohen's* memiliki nilai $4,2709 < 0,8$. Nilai ini berada pada interpretasi besar yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar psikomotor peserta didik pada mata pelajaran PJOK dibandingkan dengan kelas kontrol.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games dan tournament* (TGT) memberikan pengaruh pada hasil belajar kognitif afektif dan psikomotor materi kombinasi gerak dasar di SDS Muhammadiyah 5. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen nilai *post-test* meningkat daripada *pre-test*, dan lebih meningkat dari kelas kontrol.

Sebelum melakukan penelitian pada kelas IV peneliti melakukan uji soal terlebih dahulu kepada kelas V untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 30 april 2025 dengan 20 soal pilihan ganda dan 15 pernyataan angket yang diujikan kepada kelas V. Untuk instrumen TGMD-2 sudah ada penelitian sebelumnya yang menguji validitas dan reliabilitasnya. Hasil dari uji validitas soal PG terdapat 7 soal yang tidak valid dan interpretasi reliabelnya tinggi. Soal yang tidak valid itu diperbaiki dan dilakukan *expert judgment* oleh pembimbing. Dan uji tingkat kesukaran terdapat 6 soal yang interpretasi mudah, 11 soal yang interpretasi sedang, dan 3 soal yang interpretasi sukar. Lalu uji daya pembeda 7 soal yang interpretasi kurang baik, 3 soal yang interpretasi cukup, 8 soal yang interpretasi baik, dan 2 soal yang interpretasi sangat baik. Selanjutnya untuk pernyataan angket 4 soal tidak valid dan interpretasi reliabelnya tinggi. Untuk pernyataan-pernyataan tidak valid diperbaiki dan dilakukan *expert judgment* juga lagi oleh pembimbing.

Pada pelaksanaan penelitian, diawali oleh *pre-test* kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tanggal 17 mei 2025 dengan soal yang sudah diperbaiki. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil *pre-test* terdapat perbedaan kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk rata-rata hasil belajar kognitif yang diambil menggunakan instrumen tes soal pilihan ganda, pada kelas eksperimen yaitu 54,4 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 60,2083. Pada kelas eksperimen hanya 8% yang tuntas dan kelas kontrol hanya 21% yang tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Lalu untuk rata-rata hasil belajar afektif yang diambil menggunakan instrumen angket kelas eksperimen 39,48 dan rata-rata kelas kontrol 37,5. Dan terakhir untuk hasil belajar psikomotor

yang diambil menggunakan instrumen TGMD-2, rata-rata kelas eksperimen 19,8 dan rata-rata kelas kontrol 21,91. Pada rata-rata *pre-test* ini, kelas kontrol lebih baik daripada kelas eksperimen.

Dalam uji statistik, peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis data *pre-test* hasil belajar. Pada hasil belajar kognitif uji normalitasnya berdistribusi normal dengan L_{hitung} kelas eksperimen = $0,1601 < L_{tabel} 0,1726$, dan untuk kelas kontrol $L_{hitung} 0,1590 < L_{tabel} 0,1766$. L_{tabel} kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda karena subjeknya berbeda pada kelas eksperimen ada 25 peserta didik dan kelas kontrol 24 peserta didik. Dan untuk uji homogenitas dinyatakan homogen dengan $F_{hitung} 1,1259 < 1,9932$. Lalu untuk uji hipotesisnya $t_{hitung} = -2,6114 < t_{tabel} 2,0117$, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dua arah nilai t_{hitung} dimutlakan dan dapat dihitung P-Valuenya $0,0119 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_a diterima terdapat perbedaan signifikan *pre-test* hasil belajar kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selanjutnya perhitungan statistik *pre-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitasnya berdistribusi normal dengan kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,1262 < L_{tabel} 0,1726$, dan kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,1391 < L_{tabel} 0,1766$. Dan uji homogenitas dinyatakan homogen dengan $F_{hitung} = 1,2018 < F_{tabel} = 1,9932$. Lalu uji hipotesisnya $t_{hitung} = -1,7205 < t_{tabel} = 2,0117$, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dua arah nilai t_{hitung} dimutlakan dan dapat dihitung P-Value nya $0,091 > \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 diterima tidak ada perbedaan hasil belajar afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Terakhir pada data *pre-test* diuji statistik untuk hasil belajar psikomotor. Untuk data psikomotor berasumsi normal dengan skewness *pre-test* kelas eksperimen = $0,3288$ *pre-test* kelas kontrol = $-0,5421$ yang berarti data berdistribusi normal karena $-1 \leq \text{Skewness} \leq 1$. Maka langsung saja diuji hipotesisnya dengan mendapatkan nilai $t_{hitung} = -3,3207 < t_{tabel} = 2,0117$, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dua arah nilai t_{hitung} dimutlakan dan dapat dihitung P-Value nya $0,0017 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_a diterima ada perbedaan hasil belajar psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah peserta didik mengikuti *pre-test*, peserta didik kelas kontrol belajar pembelajaran kombinasi gerak dasar menggunakan model konvensional yang

dilakukan oleh guru dilanjutkan *post-test* pada tanggal 21 mei 2025 dan kelas eksperimen melakukan pembelajaran kombinasi gerak dasar dengan penerapan model kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT). Dalam pembelajaran, peserta didik mengikuti pembelajaran dimulai dari pemeriksaan kuku dan berdoa, mendengarkan materi, kerja kelompok mengisi LKPD, mengikuti *games* cerdas cermat, mengikuti tournament di lapangan, dan pembagian hadiah kepada kelompok yang menang dilakukan dalam 2x pertemuan pada tanggal 21 mei 2025 dan 24 mei 2025.

Setelah melakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) kelas eksperimen melakukan *post-test* pada tanggal 26 mei 2025. Untuk hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan, yaitu pada kelas kontrol nilai rata-rata *post-test* hasil belajar kognitif soal pilihan ganda 70 dan kelas eksperimen 78,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Menurut DeVries dan Slavin, model pembelajaran TGT dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar melalui diskusi kelompok dan permainan yang kompetitif, sehingga memicu pemrosesan informasi secara aktif. Selain itu, menurut Bloom (1956), pembelajaran yang dirancang dengan interaksi dan keterlibatan langsung cenderung lebih efektif dalam mencapai ranah kognitif tingkat dasar hingga menengah.

Lalu untuk nilai rata-rata *post-test* hasil belajar afektif dengan menggunakan angket kelas kontrol rata-ratanya adalah 38,33 dan kelas eksperimen rata-ratanya 41,12. Rata-rata *post-test* afektif hanya meningkat sedikit dan tidak berbeda jauh dengan kelas kontrol. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh penggunaan instrumen berupa angket saja, yang kurang mampu menggambarkan perubahan sikap peserta didik secara menyeluruh. Menurut Bloom (1956), hasil belajar afektif meliputi sikap, minat, dan nilai yang memerlukan waktu dan pengamatan langsung untuk bisa diukur secara maksimal. Selain itu, pengaruh model TGT terhadap ranah ini tidak langsung terlihat jika tidak disertai penguatan secara terus-menerus dalam waktu yang cukup lama.

Dan terakhir untuk nilai rata-rata *post-test* hasil belajar psikomotor dengan instrumen TGMD-2 kelas kontrol 26,62 dan kelas eksperimen 35,52. Peningkatan

ini sesuai dengan karakteristik model TGT yang memungkinkan peserta didik untuk langsung mempraktikkan gerakan, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi aktif melalui *games* dan *tournament*. Menurut Bloom, ranah psikomotor dapat berkembang dengan baik apabila peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan secara langsung, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Ini sejalan dengan pandangan DeVries & Slavin, bahwa unsur turnamen dalam TGT mendorong peserta didik berlatih secara berulang dan aktif secara fisik.

Data *post-test* ini juga sama seperti *pre-test* yaitu melakukan uji statistik. Untuk data *post-test* hasil belajar kognitif uji normalitasnya berdistribusi normal. Kelas eksperimen dengan nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ $0,1589 < 0,1726$, dan kelas kontrol dengan nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ $0,1470 < 0,1766$. Untuk uji homogenitasnya dinyatakan homogen dengan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,6046 < 1,9932$. lalu untuk uji hipotesis mendapatkan nilai $t_{hitung} = -4,1528 < t_{tabel} = 2,0117$, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dua arah nilai t_{hitung} dimutlakkan dan dapat dihitung P-Value nya $0,00013 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_a diterima terdapat perbedaan signifikan *post-test* hasil belajar kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selanjutnya uji statistik data *post-test* hasil belajar afektif untuk uji normalitas berdistribusi normal dengan nilai kelas eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1712 < 0,1726$, dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0886 < 0,1766$. Dan untuk uji homogenitas dinyatakan homogen dengan perolehan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,7453 < 1,9932$. Lalu untuk uji hipotesis mendapatkan nilai hasil $t_{hitung} = -2,2671$ dimutlakkan menjadi $2,2671$ berarti lebih besar dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Yang berarti P-Value nya $0,028 < \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa H_a diterima ada perbedaan hasil belajar afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Terakhir data hasil belajar psikomotor sudah berasumsi normal tinggal menghitung uji hipotesisnya yaitu diperoleh hasil $t_{hitung} = -14,945$ dimutlakkan menjadi $14,945$ berarti lebih besar dari $t_{tabel} = 2,0117$ dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ada perbedaan hasil belajar psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dapat disimpulkan dari data *pre-test* dan *post-test* di atas, menunjukkan hanya satu uji hipotesis yang menerima H_0 yaitu uji hipotesis pada *pre-test* hasil belajar

afektif hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar afektif peserta didik. Ini kemungkinan terjadi karena kedua kelas memiliki karakter yang mirip, dan mengidentifikasi bahwa kedua kelas berada dalam kondisi awal yang setara.

Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah yang peneliti buat yaitu adakah pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Muhammadiyah 5 terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar lokomotor. Ini dapat dijawab melalui perhitungan uji hipotesis menggunakan uji *paired t test*, sebelum uji hipotesis dilakukan data haruslah teruji normalitas dan homogenitasnya. Untuk uji normalitas sudah dikemukakan di atas dengan semua data berdistribusi normal.

Selanjutnya menguji homogenitas dengan hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* hasil belajar kognitif kelas eksperimen yaitu nilai $F_{hitung} 1,4752 < F_{tabel} 1,9837$ dapat dinyatakan bahwa data tersebut homogen. Lalu untuk uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen yaitu nilai $F_{hitung} 0,9609 < F_{tabel} 1,9837$ dapat dinyatakan juga bahwa data tersebut homogen.

Dan yang terakhir setelah uji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas dinyatakan homogen lanjut pada uji hipotesis menggunakan *paired t test*. Hasil perhitungan uji t data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen hasil belajar kognitif, diperoleh hasil $t_{hitung} = -13,3$ lalu dimutlakan karena dua arah menjadi $13,3 > t_{tabel} = 2,06$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Yang menunjukkan bahwa H_a diterima terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5. Namun, meskipun pengaruhnya signifikan secara statistik, nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh hanya sebesar 0,0187 atau 1,87%. Ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran TGT hanya memberikan kontribusi langsung sebesar 1,87% terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik, sementara 98,13% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar perlakuan. Faktor-faktor tersebut dapat berupa kemampuan awal peserta didik, motivasi belajar, lingkungan belajar, kualitas interaksi guru dan peserta didik, serta cara belajar di luar jam pelajaran formal.

Menurut Sudjana (2009:22), hasil belajar kognitif mencerminkan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan dan pemahaman terhadap materi ajar yang ditandai dengan pencapaian skor dalam tes tertulis. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh faktor internal peserta didik seperti minat, perhatian, dan kesiapan mental.

Selanjutnya uji hipotesis pada data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen hasil belajar afektif diperoleh nilai $t_{hitung} = -1,505$ lalu dimutlakkan karena dua arah menjadi $1,505 < t_{tabel} = 2,06$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Yang menunjukkan bahwa H_0 diterima tidak terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar afektif pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5. Temuan ini diperkuat oleh hasil perhitungan koefisien determinasi 0,00024 atau hanya sebesar 0,024% perubahan pada hasil belajar afektif peserta didik yang dapat dijelaskan oleh perlakuan berupa model pembelajaran TGT, sementara 99,976% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan. Nilai determinasi yang sangat rendah ini sejalan dengan hasil uji t yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan.

Rendahnya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar afektif dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pengukuran afektif menggunakan angket cenderung bersifat subjektif dan kadang tidak sepenuhnya mencerminkan perubahan sikap secara nyata. Kedua, perubahan afektif membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama karena berhubungan dengan nilai, minat, dan kebiasaan yang berkembang melalui pembiasaan, bukan semata-mata dari satu perlakuan atau intervensi pendek.

Hal ini diperkuat oleh Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran tidak selalu berdampak langsung pada aspek afektif, terutama jika tidak disertai dengan interaksi sosial yang intens dan proses refleksi yang mendalam. Dengan demikian, meskipun model pembelajaran TGT dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, dalam konteks penelitian ini belum mampu memberikan pengaruh yang nyata dan signifikan terhadap peningkatan sikap atau nilai afektif peserta didik.

Terakhir uji hipotesis pada data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen hasil belajar psikomotor diperoleh nilai $t_{hitung} = -28,15$ lalu dimutlakkan karena dua arah menjadi $28,15 > t_{tabel} = 2,06$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Yang menunjukkan

bahwa H_a diterima terdapat Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotor pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SD Muhammadiyah 5. Namun, hasil perhitungan koefisien determinasi menunjukkan angka yang tergolong rendah, yaitu 0,0038 atau hanya 0,38% perubahan hasil belajar psikomotor peserta didik yang dijelaskan oleh perlakuan berupa model pembelajaran TGT, sedangkan 99,62% sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Dengan kata lain, meskipun pengaruh model TGT secara statistik signifikan, kontribusinya dalam menjelaskan keseluruhan peningkatan kemampuan psikomotor masih kecil secara kuantitatif.

Rendahnya nilai koefisien determinasi meskipun hasil uji t signifikan dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kemampuan psikomotor sangat dipengaruhi oleh faktor individu seperti kekuatan fisik, koordinasi, dan pengalaman gerak peserta didik. Kedua, pelaksanaan pembelajaran praktik secara massal bisa menyebabkan keterlibatan tidak merata. Ketiga, durasi perlakuan yang terbatas belum cukup memberikan dampak optimal karena perkembangan keterampilan fisik memerlukan latihan berulang dalam jangka waktu yang konsisten. Hal ini sejalan dengan pendapat Siedentop (1991) yang menyatakan bahwa pengembangan keterampilan psikomotor bergantung pada kesempatan latihan aktif dan umpan balik langsung, serta diperkuat oleh Arikunto (2010) yang menegaskan bahwa hasil belajar fisik lebih efektif dicapai melalui pembiasaan dan evaluasi berkala terhadap performa individu.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor peserta didik, tetapi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar afektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *paired sample t-test*, di mana nilai t hitung lebih besar dari t tabel untuk kognitif dan psikomotor, namun tidak untuk afektif. Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi (R^2) pada ketiga ranah tergolong rendah (kognitif 1,87%; psikomotor 0,38%; afektif 0,024%), yang berarti kontribusi model TGT secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar masih kecil. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor lain di luar perlakuan, seperti karakteristik individu peserta didik, pengalaman sebelumnya, keterlibatan dalam praktik, dan durasi perlakuan,

memiliki peran besar dalam pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT sebaiknya dikombinasikan dengan strategi lain yang sesuai dengan karakteristik tiap ranah belajar agar hasil pembelajaran lebih optimal.

Untuk mengukur keefektivitasan model pembelajaran kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) terhadap hasil belajar maka perlu dilakukan analisis *N-gain* dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *Post-test* dan *Effect Size d Cohen's* membandingkan nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk perhitungan *N-gain*, diperoleh nilai *N-gain* hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen adalah 0,52 yang berkategori sedang sedangkan pada kelas kontrol 0,24 yang berkategori rendah. Interpretasi dari nilai ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) memiliki efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Yang berarti model pembelajaran kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik daripada menggunakan model konvensional.

Lalu untuk uji *N-gain* pada hasil belajar afektif kelas eksperimen adalah 0,0492 dan kelas kontrol adalah 0,0070 yang berarti kedua data berkategori rendah. Ini menunjukkan bahwa interpretasinya tidak efektif terhadap hasil belajar afektif untuk yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) maupun yang menggunakan model konvensional.

Dan yang terakhir hasil belajar psikomotor pada kelas eksperimen adalah 0,77 yang berkategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol 0,25 yang berkategori rendah. Interpretasi dari nilai ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar psikomotor peserta didik. Yang berarti model pembelajaran kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar psikomotor peserta didik daripada menggunakan model konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* di atas, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar afektif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games dan tournament* (TGT) hanya memberi sedikit peningkatan terhadap hasil belajar afektif. Ini mungkin terjadi karena proses

pembelajaran belum sepenuhnya menekankan pada penguatan nilai-nilai afektif, durasi perlakuan yang relative singkat sehingga belum mampu membentuk perubahan sikap secara optimal.

Untuk lebih jelasnya lagi dalam perhitungan efektivitas bisa dengan *Effect Size d Cohen's*. Adapun hasil *Effect Size d Cohen's* untuk hasil belajar kognitif yaitu *d* cohen's memiliki nilai $1,186 > 0,8$. Nilai ini berada pada interpretasi besar yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PJOK dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya akan dihitung *effect size d cohen's* dari data *post-test* hasil belajar afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol *d* cohen's memiliki nilai $0,6478 < 0,8$. Nilai ini berada pada interpretasi sedang yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang cukup efektif terhadap peningkatan hasil belajar afektif peserta didik pada mata pelajaran PJOK dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dan terakhir data *post-test* hasil belajar psikomotor pada kelas eksperimen dan kontrol *d cohen's* memiliki nilai $4,2709 < 0,8$. Nilai ini berada pada interpretasi besar yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar psikomotor peserta didik pada mata pelajaran PJOK dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa untuk uji efektivitas walaupun *N-gain* menunjukkan tingkat yang rendah pada hasil belajar afektif tetapi menurut *d Cohen's* sudah cukup efektif.

Berdasarkan seluruh analisis data yang telah dilakukan, baik dari hasil *pre-test* dan *post-test*, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, hingga perhitungan *N-Gain*, dan *Effect Size d Cohen's* dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT). Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, dan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai *N-Gain* termasuk dalam

kategori tinggi, hanya hasil belajar afektif saja yang berkategori rendah dan *effect size d Cohen's* berkategori besar menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV C SDS Muhammadiyah 5.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Yudha Bimantara, dan Advendi Kristiyandaru (2019) berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan dribbling sepak bola secara signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Sama halnya dengan penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *team games and tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik dalam materi kombinasi gerak dasar.

Selanjutnya, Nera Avissena dan Taufiq Hidayat (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi passing bawah dalam mata pelajaran PJOK. Penelitian ini relevan dengan hasil yang diperoleh, karena meskipun fokus materi berbeda, pendekatan TGT tetap efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik dan pemahaman konsep melalui kerja kelompok dan kompetisi positif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ricky Arryan Putra, Wahjoedi, dan Ni Luh Putu Snyanawati yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket". Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar shooting bola basket pada peserta didik sekolah menengah.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Meliyanti Mokodompit (2023) yang berjudul "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola Mini di Kelas I Tombolikat". Meliyanti menemukan bahwa pembelajaran TGT membantu peserta didik dalam memahami materi melalui

pendekatan menyenangkan dan partisipatif. Meskipun materi dalam penelitian ini berbeda, hasilnya menunjukkan bahwa model TGT bersifat fleksibel dan efektif diterapkan pada berbagai jenjang dan materi PJOK.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terbaru oleh temuan dari Kadek Gunawan, N.P.D. Sucita Dartini, Peby Gunarto, I.W. Artanayasa, dan M. Satyawan dalam penelitiannya yang berjudul "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar". Penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan model TGT secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kebugaran jasmani. Dalam penelitian itu, peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dalam hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat bukti empiris tentang pengaruh dan efektivitas model TGT, tetapi juga menunjukkan konsistensi dampak positif TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hal ini membuktikan bahwa model TGT layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games dan tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SDS Muhammadiyah 5 pada pelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar. Untuk lebih lengkapnya bisa dilihat berikut ini.

1. Hasil belajar peserta didik kelas ekperiment dan kelas kontrol sebelum mendapat perlakuan

Saat dilakukan pretest untuk mencari kelas eksperimen dan kelas kontrol dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Ternyata *pre-test* hasil belajar kedua kelas sangat rendah masih banyak peserta didik yang belum tuntas atau mencapai KKM. Dan pada kelas IV C hasil belajar kognitif yang tuntas hanya 2 orang sedangkan kelas IV A 5 orang. Dan untuk hasil belajar afektif kelas IV C memiliki rata-rata 37,5 sedangkan kelas IV A 39,48. Lalu untuk hasil belajar psikomotornya untuk kelas IV C memiliki rata-rata 19,8 sedangkan rata-rata kelas IV A 21,9. Ini membuktikan bahwa kelas IV C menjadi kelas eksperimen dan kelas IV A menjadi kelas kontrol.

2. Hasil belajar peserta didik kelas ekperiment setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan model konvensional

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peserta didik diberikan soal *post-test* untuk mengukur hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Kelas eksperimen meningkat lebih signifikan daripada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Pada data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji hipotesisnya dengan uji *t independent sample t test* dan mendapatkan hasil negatif yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat perbedaan

terhadap hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor.

3. Pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Muhammadiyah 5 terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi kombinasi gerak dasar lokomotor

Model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,3 > 2,06$ pada uji *Paired Sample T-Test*, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SDS Muhammadiyah 5. Namun, untuk nilai koefisien determinasi hanya sebesar 1,87% menunjukkan bahwa kontribusi model TGT terhadap peningkatan hasil belajar kognitif masih rendah secara kuantitatif.

Model pembelajaran TGT tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar afektif. Hal ini ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,505 < 2,06$, sehingga H_0 diterima tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SDS Muhammadiyah 5. Hasil ini diperkuat oleh nilai koefisien determinasi yang sangat kecil yaitu 0,024%, yang berarti hampir tidak ada kontribusi langsung dari model TGT terhadap peningkatan hasil belajar afektif.

Model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar psikomotor peserta didik. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $28,15 > 2,06$, sehingga H_a diterima terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar lokomotor di SDS Muhammadiyah 5. Namun nilai koefisien determinasi sebesar 0,38% menunjukkan bahwa kontribusi langsung model TGT terhadap peningkatan keterampilan psikomotor masih tergolong rendah.

4. Efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar

Dalam mengukur efektivitas dilakukan uji *N-gain* dan *Effect Size d Cohen's*. Pada uji *N-gain* yang telah dilakukan untuk hasil belajar kognitifnya kelas

eksperimen dikategorikan sedang dengan skor 0,520, sedangkan pada kelas kontrolnya dikategorikan rendah dengan skor 0,2461. Lalu untuk hasil belajar afektifnya keduanya berkategori rendah dengan skor kelas eksperimen 0,0492 dan skor kelas kontrol 0,0070, dan terakhir untuk hasil belajar psikomotor kelas eksperimen berkategori tinggi dengan skor 0,777 dan kelas kontrol berkategori rendah dengan skor 0,2585.

Selanjutnya pengukuran efektifitas dengan *Effect Size d Cohen's*. Untuk perhitungan hasil belajar kognitif nilai *d Cohen's* adalah 1,186 yang berkategori besar. Untuk hasil belajar afektif nilai *d Cohen's* adalah 0,6478 yang berkategori sedang. Dan terakhir hasil belajar psikomotor nilai *d Cohen's* adalah 4,2709 yang berkategori besar.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games and tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Walaupun pada penilaian afektif dengan uji *N-gain* rendah tetapi pada uji *Effect Size d Cohen's* berkatagori sedang.

B. SARAN

Melihat pada kesimpulan yang dikemukakan di atas, berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dilakukan peneliti mengajukan beberapa saran:

1. Bagi sekolah, khususnya kepala sekolah sebagai pemimpin diharapkan memberi arahan serta motivasi lebih kepada guru dan peserta didik agar lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, dan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam pemilihan model pembelajaran.
2. Bagi pendidik, disarankan dalam melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan atau yang menumbuhkan semangat anak, agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan bahagia tanpa beban. Salah satu contohnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimana dalam model ini peserta didik belajar sambil bermain dan dapat menumbuhkan jiwa kompetitif pada kegiatan *games* dan *tournament* juga peserta didik akan mendapatkan hadiah di akhir pembelajaran yang akan membuat peserta didik senang.

3. Bagi peserta didik, hendaknya lebih semangat dan lebih aktif tidak bermalas-malasan dan tingkatkan kerja sama kelompok dalam belajar di kelas, tidak hanya saat guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga termotivasi dalam setiap pembelajaran agar hasil belajar peserta didik meningkat.
4. Bagi peneliti selanjutnya saran saat mengukur hasil belajar afektif bisa dengan observasi/ pengamatan, wawancara, atau jurnal refleksi untuk memperkuat data khususnya pada aspek afektif tidak hanya angket. Karena pada penelitian ini menggunakan angket tidak terlalu terlihat perubahan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustryani, Resty. Melya Nur H. Dan Novi Soraya. 2020. Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility peserta didik dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Jendela Olahraga: Universitas PGRI Semarang*. Vol 05(1), 30-34.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/view/3678>
- Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ai Solihah, "Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (2016): 48.
- Albert A. Pengertian Gerak Lokomotor: Ketahui Manfaat dan Contoh-Contohnya. Diakses pada 20 maret 2025 dari https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gerak-lokomotor/?srsltid=AfmBOooPNjWHJQLfNbuXPD9Cocc5kgr2kBTd3Yh_tksDpxeTs_MRfbPyK
- Alnedral. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan*. Jakarta: Kencana.
- Aprido., dkk. 2024 *Model Pembelajaran Kooperatif, Jawa Barat*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Apriyani, I., Suntoda, A., & Budiman, D. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Test Of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) Dale A. Ulrich Pada Anak 9 Tahun. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 40-45.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Avissena, Nera, and Taufiq Hidayat. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Passing Bawah Matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan

- Kesehatan." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UNESA* 8.13 (2020): 61-73.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), Hal. 158
- Bandi Utama, A. M., dkk. (2019). Tingkat kemampuan servis panjang dan pendek dalam permainan bulutangkis peserta didik putri kelas IV dan V SD Negeri Lempuyangan 1 Kota Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani-S1*, 8(4).
- Berita terkini. (2024). Kombinasi Gerak Lokomotor pada Manusia: Pengertian dan Contohnya. Diakses pada 20 maret 2025 dari <https://kumparan.com/berita-terkini/kombinasi-gerak-lokomotor-pada-manusia-pengertian-dan-contohnya-22HfUy9Iyfs/full>
- Bimantara, D. Y., & Kristiyandaru, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 17-21.
- Bloom, B.S. (Ed). *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals*. New York: David Mckay Company Inc, 1956.
- Centers for Disease Kontrol and Prevention. (2020). *Physical Activity Facts*. CDC.
- Cohen, J. (1988). *Statistikal power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Deo Dedika Haking dan Yerry Soepriyanto, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang pada Mata Pelajaran PJOK untuk Peserta didik Kelas V SD," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 4 (2019):28.
- Departemen Pendidikan Nasional, 'Undang-undang sistem pendidikan nasional, UU RI 20 (2003).,' t.t.
- Djemari Mardapi. (2000, 19–23 September). *Evaluasi pendidikan [Makalah]*. Konvensi Pendidikan Nasional, Universitas Negeri Jakarta.

- Donnelly, J. E., & Lambourne, K. (2011). Classroom Physical Activity Breaks and Academic Achievement: A 2013 Review of the Literature. *Preventive Medicine*, 52(Suppl), S36-S42
- Fauzy, A. (2019). *Metode sampling [Buku elektronik]*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Gunawan, I. K., Dartini, N. S., Gunarto, P., Artanayasa, I. W., & Satyawan, I. M. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(2), 133-139.
- Hake, R.R, Analyzing Change/Gain Scores. 1999. diakses pada tanggal 02 Juni 2025 dari situs <http://www.physics.indiana.edu>.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Haniah, N. (2013). Uji normalitas dengan metode liliefors. *Statistika Pendidikan*, 1, 1-17.
- H.J.S. Husdarta. (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud, M. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model teams games tournament. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191-195.
- INDONESIA, P. R. (2006). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Indrawan, I., Maulana, P., & Kusumah, F. (2023). Penerapan Strategi Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran IPS Materi Perjuangan Para Pahlawan. *Sebelas April Elementary Education*, 2(1), 33-41.
- Irham, M., & Wiyani, N. A. (2019). *Psikologi pendidikan; teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Nashir Al-Kutub Indonesia.

- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Refika Aditama.
- Maksum, A. (2018). "Olahraga Bermutu untuk Semua". Makalah Disampaikan dalam Pekan Ilmiah Keolahragaan 2018 Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Martinus Handoko Prastowo, "Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK di Mata Pandemi Covid 19 di SDN Se Kecamatan Sawahan Kabupaten Madiun Tahun 2020," *Jurnal Revolusi Indonesia* 1, no. 3 (25 Februari 2021): 201-12, <https://doi.org/10.123/jri.vli3.86>.
- Masyhuri dan Zainuddin, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis Dan Aplikatif*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), Hal. 19
- Meliyanti, M. (2023). PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA MINI DI KELAS V SDN 1 TOMBOLIKAT (Doctoral dissertation, IAIN MANADO).
- Mulyasa, Enco. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi*. PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Pelajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Muhajir., Gunawan A. 2022 *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, Jakarta. Pusat Pembukuan.
- Putra, R. A., Wahjoedi, H., & Sphyawati, N. L. P. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar teknik dasar shooting bola basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 108-116.
- Siedentop, D. (1991). *Developing teaching skills in physical education*. Mountain View, CA: Mayfield Publishing Company.

- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., ... & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- SPADA UNS, "Kata Kerja Operasional (Kko) Edisi Revisi Teori Bloom" di akses pada https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/628882/mod_resource/content/1/Daftar%20KKO%20Revisi%20.pdf, 16/04/2025, 13.00
- Styawati, Lulud Oktaviani, dan Lathifah, "Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis WEB pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran", *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 2 (31 Juli 2021): 68–75.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 36
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 146
- Sugiyono, *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta: 2015), Hal. 13
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. 4th edn. Edited by S. Y. Suryandari. Bandung: ALFABETA, Hal. 126-127
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suharno. (2016). *Pembelajaran Gerak Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharyadi, & Purwanto, S. K. (2016). *Statistika untuk ekonomi dan keuangan modern*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.

- Susanto, Ahmad. 2016. Konsep, Strategi, dan Implementasi Manajemen Peningkatan Kinerja Guru. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ulrich, D. A. (1985). Test of Gross Motor Development--. *Journal of Motor Learning and Development*.
- Wahidin, I. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Tutor Sebaya Berbantuan Moodle Dan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Dalam Belajar Microsoft Powerpoint (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Widi, R. E. (2011). Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian epidemiologi kedokteran gigi. *Stomatognathic (Jurnal Kedokteran Gigi Unej)*, 8(1), 27–34.
- Zainal Arifin, Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), Hal. 11
- Zainal Arifin, Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), Hal. 118-157

LAMPIRAN

A. Lampiran Instrumen

Lampiran A. 1 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Metode	Bentuk Soal	Level Kognitif	No. Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai keterampilan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar.	Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, berjingkat, berjalan jongkok, berjalan jinjit, berjalan cepat, dan lain-lain dengan benar.	Mengidentifikasi pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C1	1	B
		Menjelaskan tentang pengertian kombinasi pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C2	2	A
		Membedakan variasi pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C2	3	D
		Mengidentifikasi kombinasi pola gerak dasar lokomotor pada lompat jauh.	Tes tertulis	PG	C1	4	C
		Menentukan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam rintangan tali.	Tes tertulis	PG	C3	5	C

		Menentukan variasi pola gerak dasar lokomotor dalam permainan.	Tes tertulis	PG	C3	6	B
		Menganalisis kesalahan dalam variasi pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C4	7	D
		Menelaah cara melakukan variasi pola gerak dasar lokomotor dalam gerakan berjalan jinjit.	Tes tertulis	PG	C4	8	A
		Menelaah cara melakukan pola gerak dasar lokomotor berjingkat.	Tes tertulis	PG	C4	9	D
		Mengidentifikasi kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam permainan basket.	Tes tertulis	PG	C1	10	C
		Menentukan urutan kombinasi pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C3	11	A
		Mengevaluasi efektivitas kombinasi pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C5	12	B

		Membuat kesimpulan dari hasil observasi pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C6	13	C
		Memilih tujuan yang sesuai dengan pola gerak dasar lokomotor.	Tes tertulis	PG	C4	14	A
		Membedakan pola gerak lokomotor melompat dan meloncat.	Tes tertulis	PG	C2	15	B
		Membedakan pola gerak lokomotor berjalan dan berlari	Tes tertulis	PG	C2	16	A
		Menelaah cara melakukan pola gerak lokomotor berlari	Tes tertulis	PG	C4	17	A
		Menentukan variasi pola gerak dasar dari berjalan	Tes tertulis	PG	C3	18	C
		Mengevaluasi kesalahan yang dilakukan saat melakukan kombinasi gerak dasar lokomotor dalam rintangan kardus	Tes tertulis	PG	C5	19	D

		Mengevaluasi kesalahan yang dilakukan saat melakukan kombinasi gerak dasar lokomotor dalam rintangan tali	Tes tertulis	PG	C5	20	B
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	----	----	----	---

Lampiran A. 2 Kata Kerja Operasional Kognitif Taksonomi Bloom

Mengetahui (C1)	Memahami (C2)	Mengaplikasikan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Membuat (C6)
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menilai	Manganimasi
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengarahkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkritik	Mengategorikan
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Memutuskan	Mengombinasikan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Memerinci	Memisahkan	Menyusun
Memberi label	Mengkontraskan	Membangun	Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
Memberi indeks	Mengubah	Mengurutkan	Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Mengkorelasikan	Menugaskan	Menaggulangi

Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
Manandai	Menjalin	Menggambarkan	Menguji	Mempertahankan	Menciptakan
Membaca	Membedakan	Menggunakan	Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
Menyadari	Mendiskusikan	Menilai	Menjelajah	Mengukur	Mengkoreksi
Menghafal	Menggali	Melatih	Membagikan	Merangkum	Merancang
Meniru	Mencontohkan	Menggali	Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
Mencatat	Menerangkan	Mengemukakan	Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
Mengulang	Mengemukakan	Mengadaptasi	Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
Mereproduksi	Mempolakan	Menyelidiki	Memaksimalkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Memperluas	Mengoperasikan	Memerintahakan	Memilih	Memfasilitasi
Memilih	Menyimpulkan	Mempersoalkan	Mengedit	Memproyeksikan	Membentuk
Menyatakan	Meramalkan	Mengkonsepkan	Mengaitkan		Merumuskan
Mempelajari	Merangkum	Melaksanakan	Memilih		Menggeneralisasi
Mentabulasi	Menjabarkan	Meramalkan	Mengukur		Menggabungkan
Memberi kode		Memproduksi	Melatih		Memadukan
Menelusuri		Memproses	Mentransfer		Membatas
Menulis					Mereparasi

Lampiran A. 3 Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar dengan tanda (x)!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...

A. Berlari kedepan	C. Melompat dan meloncat
B. Memutar kepala	D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - A. Dilakukan dengan berpindah tempat
 - B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - A. Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat
 - B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...

A. Menekuk lutut dan melompat	C. Lari, lompat, dan mendarat
B. Berjalan dan melompat	D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...

A. Berlari, mendarat dan melompat	C. Berjalan, berlari dan melompat
B. Berjalan, berlari dan meloncat	D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...

A. Berjalan jongkok	C. Melangkah dengan mengayun lengan
B. Melompat dengan satu kaki	D. Berlari sambil meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...

A. Berlari dengan kecepatan yang lambat	C. Ayunan tangan tidak seimbang
-----------------------------------------	---------------------------------

- B. Melompat secara perlahan
D. Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
- 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki

Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...

- A. 1, 2, dan 4
C. 1, 2, dan 3
B. 2, 3, dan 4
D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?

- A. Menapak dengan seluruh telapak kaki
B. Mencondongkan badan ke depan
C. Melompat dengan kedua kaki bersamaan
D. Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
- A. Berlari, melompat dan melempar bola
C. Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
B. Berjalan, berlari dan berjingkat
D. Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
- A. Lari, melompat, mendarat
C. Lari, duduk, berdiri
B. Duduk, lompat, berlari
D. Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
- A. Melangkah dan menyanyi
C. Berlari dan melompat

- B. Menekuk dan meloncat D. Berdiri dan menendang
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
- A. Asal bergerak saja C. Membuat tubuh berpindah tempat
- B. Hanya menggerakkan kaki D. Acak dan tidak berirama
14. Peserta didik berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
- A. Melatih jantung dan paru-paru C. Memperpanjang waktu istirahat
- B. Menghindari cedera lutut D. Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
- A. Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
- B. Melompat dan meloncat diawali berlari
- C. Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
- D. Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
- A. Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
- B. Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
- C. Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
- D. Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
- A. Berlari C. Meloncat
- B. Berjalan D. Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
- A. Berjalan jingjit C. Berjalan diam
- B. Berjalan jongkok D. Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
- A. Bentengan C. Menggiring bola

B. Engklek (sondah)

D. Rintangan kardus (melompati kardus)

20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...

A. Boiboyan

C. Engklek (sondah)

B. Rintangan tali (lompat tali)

D. Lompat jauh

Lampiran A. 4 Kisi-kisi Angket

Capaian Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Indikator	Skala	Bentuk Pernyataan	Level Afektif	Nomer Butir	
						Positif	Negatif
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai keterampilan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar.	Peserta didik mampu 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.	Mengikuti pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dengan baik dari awal sampai akhir.	Skala Likert 1-4	Pernyataan positif/negatif	A1	1	2
		Mematuhi peraturan di dalam kelas berkaitan dengan pola gerak dasar lokomotor.	Skala Likert 1-4	Pernyataan positif/negatif	A2	3	4
		Meminati bekerja kelompok dengan teman dalam pembelajaran pola gerak dasar lokomotor.	Skala Likert 1-4	Pernyataan positif/negatif	A1	5	6
		Mendukung kepada teman kelompok saat melakukan	Skala Likert 1-4	Pernyataan positif/negatif	A2	7	8

		permainan dan tournament pembelajaran pola gerak dasar lokomotor.					
		Membiasakan menjaga kebersihan diri sebelum dan sesudah aktivitas pembelajaran pola gerak dasar lokomotor	Skala Likert 1-4	Pernyataan positif	A5	9	
		Meyakini diri sendiri memahami pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor.	Skala Likert 1-4	Pernyataan negatif/positif	A3	10-11	12
		Mengubah diri untuk berpola hidup sehat setelah melakukan	Skala Likert 1-4	Pernyataan positif	A4	13-14	

		pembelajaran pola gerak dasar lokomotor.					
		Menata kembali alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan berjalan ke ruangan peralatan.	Skala Likert 1-4	Pernyataan positif	A6	15	

Lampiran A. 5 Kata Kerja Operasional Afektif Taksonomi Bloom

Menerima (A1)	Merespon (A2)	Menghargai (A3)	Mengorganisasikan (A4)	Karakterisasi Menurut Nilai (A5)
--------------------------	--------------------------	----------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------------

Mengikuti	Mengompromikan	Mengasumsikan	Mengubah	Membiasakan
Menganut	Menyenangi	Meyakini	Menata	Mengubah perilaku
Mematuhi	Menyambut	Meyakinkan	Mengklasifikasikan	Berakhlak mulia
Meminati	Mendukung	Memperjelas	Mengombinasikan	Mempengaruhi
	Menyetujui	Memprakarsai	Mempertahankan	Mengkualifikasi
	Menampilkan	Mengimani	Membangun	Melayani
	Melaporkan	Menekankan	Membentuk pendapat	Membuktikan
	Memilih	Menyumbang	Memadukan	Memecahkan
	Mengatakan		Mengelola	
	Memilah		Menegosiasi	
	Menolak		Merembuk	

Lampiran A. 6 Pernyataan Angket

Pilihlah jawaban yang sesuai, lalu beri tanda ceklis (√) pada kolom dengan keterangan yaitu 1 (Tidak Setuju) 2 (Kurang Setuju) 3 (Setuju) dan 4 (Sangat Setuju)

1. Saya menyelesaikan aktivitas berjalan, berlari, melompat, dan meloncat selama pembelajaran berlangsung.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
2. Saya enggan mengikuti pembelajaran variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor ini.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
3. Saya berjalan masuk ke kelad secara perlahan dan tertib setelah memeriksa kuku diluar kelas.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
4. Saya enggan melakukan piket kelas karena cape dan malas.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
5. Saya senang sekali dapat berdiskusi dengan teman kelompok dan mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
6. Mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor bersama teman kelompok sangat merepotkan bagi saya.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
7. Saya suka mendukung teman tim saya dengan meloncat-loncat berteriak semangat saat permainan dan tournament.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
8. Saya malas menyemangati tim saya permainan dan tournament, karena membuat saya kelelahan harus meloncat-loncat dan berteriak.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
9. Saya selalu membersihkan diri, seperti berjalan ke wc untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan aktivitas fisik.
1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
10. Saya bisa mempraktikkan semua variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor saat pembelajaran.

- 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
11. Saya percaya diri untuk mempraktekan variasi dan kombinasi pola gerak dasar di depan teman-teman.
- 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
12. Saya sering merasa bingung saat mengikuti variasi gerak dalam pembelajaran.
- 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
13. Saya menjadi lebih suka berjalan-jalan pagi di setiap hari libur sekolah setelah belajar variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor.
- 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
14. Saya mulai rutin berjalan atau berlari pagi setelah belajar gerak dasar lokomotor di sekolah.
- 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
15. Saya membantu guru menata kembali alat-alat olahraga yang sudah digunakan dengan berjalan ke ruangan peralatan.
- 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)

Lampiran A. 7 Kisi-kisi TGMD-2

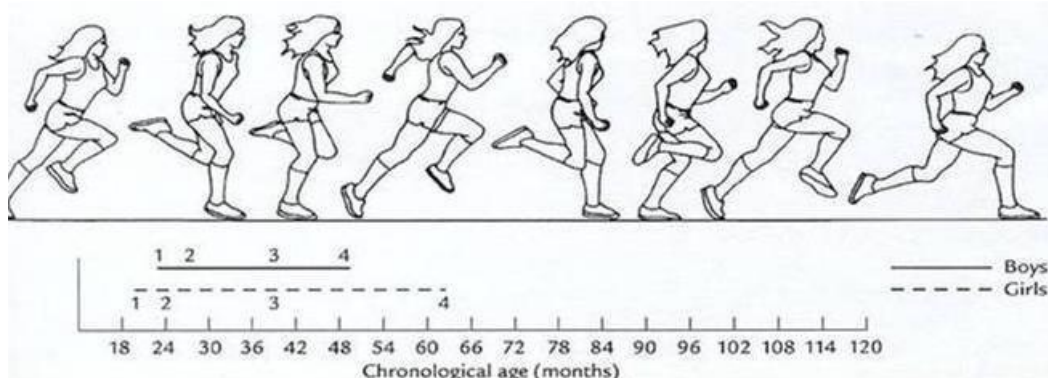
Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Skill	Petunjuk	Level Psikomotor
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai keterampilan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar.	Peserta didik mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi gerakan pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.	Melakukan variasi pola gerak dasar lokomotor berlari.	Run	Menempatkan 2 cone dengan jarak kurang lebih 40 – 50 meter. Kemudian peserta didik di arahkan untuk berlari secepat-cepatnya dan di mulai dengan aba-aba bunyi peluit. Test dilakukan dengan 2x.	P2
		Menunjukkan kemampuan dalam melakukan kombinasi pola gerak dasar lokomotor berjalan dan melompat.	Gallop	Menempatkan 2 cone dengan jarak 20 meter. Peserta didik diarahkan untuk melakukan gerakan gallop dengan jarak yang di tentukan.	P3

				Test dilakukan dengan 2x.	
		Mengulangi contoh yang diberikan oleh guru dalam melakukan variasi pola gerak dasar lokomotor.	Hop	Peserta didik diarahkan untuk memegang kaki yang bukan menjadi penopang dengan tangan, kemudian arahkan peserta didik untuk melajukan lompatan sebanyak 3-4x. Dan melakukan lompatan sekali lagi di dengan kaki yang berbeda.	P1
		Menunjukkan kemampuan dalam kombinasi pola gerak dasar lokomotor berlari dan melompat.	Horizontal Jump	Menempatkan 1 cone dengan start awal untuk lompat, kemudian arahkan peserta didik untuk melompat ke depan dengan sekuat	P3

				tenaga dan sejauh mungkin.	
		Menerapkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor berlari dan meloncat.	Leap	Menempatkan 1 cone dan sebuah cone kecil untuk sebuah lompatan. Arahkan peserta didik untuk berdiri di belakang cone kemudian berlari menuju cone kecil dan melakukan leap melewati ke atas cone kecil.	P2

Lampiran A. 8 Rubrik Penilaian TGMD-2

1. Run (Berlari)



Sumber Gambar: Buku, : *David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke-1	Test ke-2	Skor
Run	Menempatkan 2 cone dengan jarak kurang lebih 40 – 50 meter. Kemudian peserta didik di arahkan untuk berlari secepat-cepatnya dan di mulai dengan aba-aba bunyi peluit. Test dilakukan dengan 2x.	1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat.			
		2. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara.			
		3. Kaki mendarat dengan permukaan yang sempit dengan tumit atau jari kaki (tidak dengan kaki datar)			
		4. Kaki bukan penopang ditekuk sekitar 90 derajat (mendekati bokong)			
Jumlah Skor					

Keterangan :

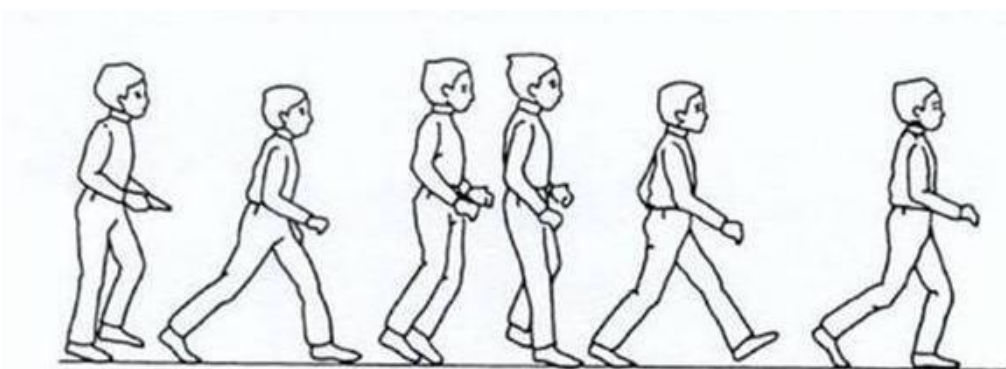
Test ke-1 : Percobaan Pertama

Test ke-2 : Percobaan Kedua

Nilai 1 : Jika peserta didik berhasil dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

Nilai 0 : Jika peserta didik gagal dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

2. Gallop (Melangkah kuda)



Sumber Gambar: Buku: *David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D.*

Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
Gallop	Menempatkan 2 cone dengan jarak 20 meter. Peserta didik diarahkan untuk melakukan gerakan gallop dengan jarak yang di tentukan. Test dilakukan dengan 2x.	1. Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang saat melayang			
		2. Kaki utama melangkah satu langkah ke depan dan di ikuti dengan satu langkah oleh kaki pengikut dengan posisi yang berdekatan atau di belakang kaki utama			

		3. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara			
		4. Pertahankan irama untuk 4-5 gallop berurutan			
Jumlah Skor					

Keterangan :

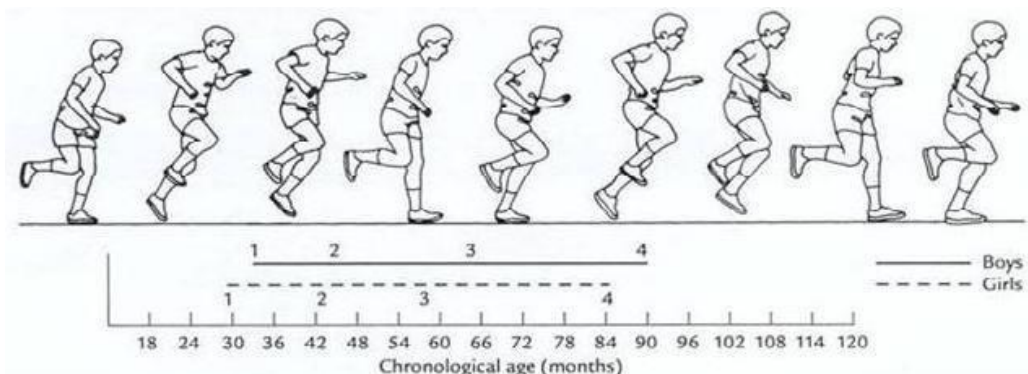
Test ke-1 : Percobaan Pertama

Test ke-2 : Percobaan Kedua

Nilai 1 : Jika peserta didik berhasil dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

Nilai 0 : Jika peserta didik gagal dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

3. Hop (Lompat satu kaki)



Sumber Gambar: Buku: David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D.

Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill

Companies: Singapore.

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor

Hop	Peserta didik diarahkan untuk memegang kaki yang bukan menjadi penopang dengan tangan, kemudian arahkan peserta didik untuk melajukan lompatan sebanyak 3-4x. Dan melakukan lompatan sekali lagi di dengan kaki yang berbeda.	1. Kaki bukan penopang ditekuk ke belakang untuk menghasilkan gaya dorong.			
		2. Kaki bukan tetap di belakang tubuh.			
		3. Lengan di tekuk dan di ayun ke depan untuk menghasilkan gaya dorong.			
		4. Melompat dan mendarat 3-4 kali berurutan dengan kaki yang dominan kuat.			
		5. Melompat dan mendarat 3-4 kali berurutan dengan kaki yang non dominan.			
Jumlah Skor					

Keterangan :

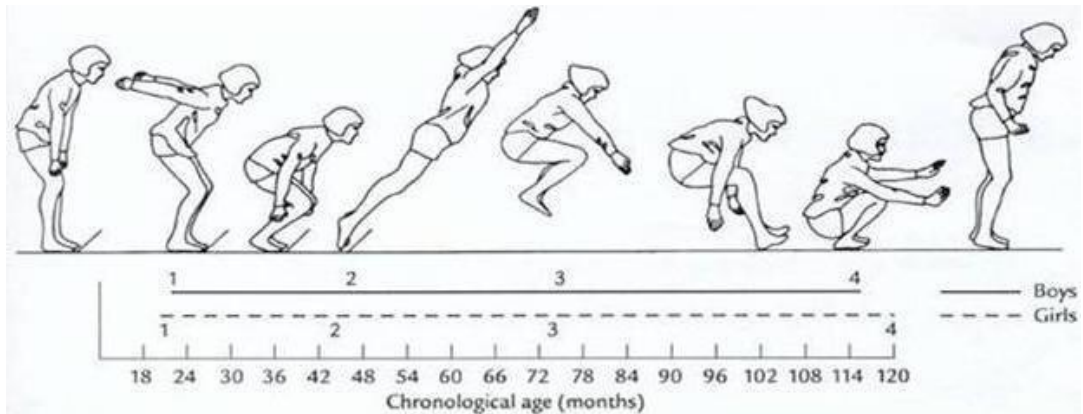
Test ke-1 : Percobaan Pertama

Test ke-2 : Percobaan Kedua

Nilai 1 : Jika peserta didik berhasil dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

Nilai 0 : Jika peserta didik gagal dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

4. Horizontal Jump (Lompat Jauh)



Sumber Gambar: Buku: David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke-1	Test ke-2	Skor
Horizontal Jump	Menempatkan 1 cone dengan start awal untuk lompat, kemudian arahkan peserta didik untuk melompat ke depan dengan sekuat tenaga dan sejauh mungkin.	1. Persiapan gerakan dengan kedua lutu menekuk dengan lengan berayun ke belakang tubuh.			
		2. lengan diayunkan sekuat tenaga ke depan dan ke atas dengan ekstensi penuh ke atas kepala.			
		3. Melompat dan mendarat dengan kedua kaki yang serentak.			
		4. lengan di dorong ke bawah saat mendarat.			
Jumlah Skor					

Keterangan :

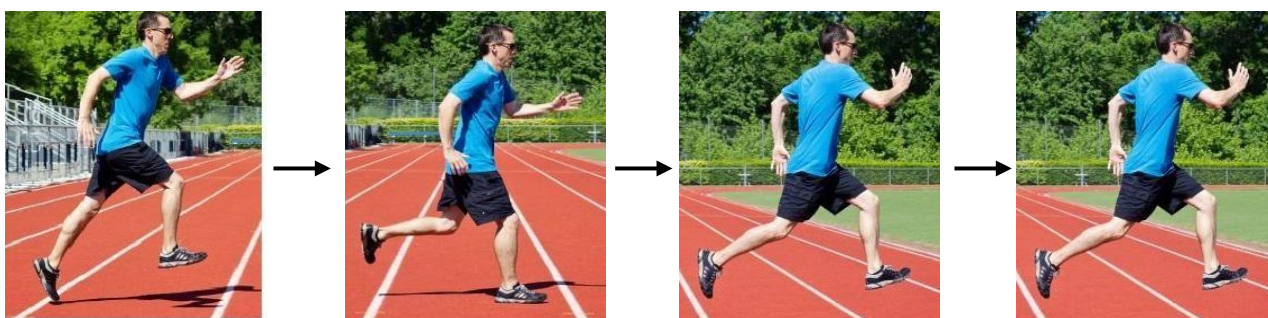
Test ke-1 : Percobaan Pertama

Test ke-2 : Percobaan Kedua

Nilai 1 : Jika peserta didik berhasil dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

Nilai 0 : Jika peserta didik gagal dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

5. Leap



Sumber Gambar: Website, <http://www.vitathread.com/vitals/leap>, 12/10/2017, 21.09

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
Leap	Menempatkan 1 cone dan sebuah cone kecil untuk sebuah lompatan. Arahkan peserta didik untuk berdiri di belakang cone kemudian berlari menuju cone kecil dan melakukan leap melewati ke atas cone kecil.	1. Berlari untuk persiapan kemudian melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lain.			
		2. Periode dimana kedua kaki melayang di udara lebih lama dari berlari			
		3. Maju ke depan dengan lengan yang berlawanan dengan kaki depan			
Jumlah Skor					

Keterangan :

- Test ke-1 : Percobaan Pertama
- Test ke-2 : Percobaan Kedua
- Nilai 1 : Jika peserta didik berhasil dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.
- Nilai 0 : Jika peserta didik gagal dalam melakukan gerakan di tiap indikator pengamatan dalam tiap test ke-1 dan ke-2.

Lampiran A. 9 Kata Kerja Operasional Psikomotor Taksonomi Bloom

Meniru (P1)	Manipulasi (P2)	Presisi (P3)	Artikulasi (P4)	Naturalisasi (P5)
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi	Kembali membuat Membangun Melakukan, Melaksanakan, Menerapkan	Menunjukkan Melengkapi Menunjukkan, Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat, Mengintegrasikan Beradaptasi Mengembangkan Merumuskan, Memodifikasi Master	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan

Lampiran A. 10 Perbaikan Soal Yang Tidak Valid

PERBAIKAN SOAL PG YANG TIDAK VALID

No	Indikator	Soal Tidak Valid	Soal Perbaikan		Kunci Jawaban
2	Menjelaskan tentang pengertian kombinasi pola gerak dasar lokomotor.	<p>Yang termasuk pengertian dari kombinasi gerak dasar lokomotor adalah ...</p> <p>A. Gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, dengan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain</p> <p>B. Gerakan tubuh yang tidak berpindah tempat, melainkan dilakukan di satu tempat</p> <p>C. Kemampuan tubuh untuk menggunakan tangan atau kaki untuk menggerakkan objek atau alat</p> <p>D. Gerakan perpindahan tubuh, tetapi tidak berpindah tempat</p>	<p>Gerak lokomotor adalah jenis gerak yang melibatkan ...</p> <p>A. Perpindahan tempat dari satu titik ke titik lain</p> <p>B. Gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat</p> <p>C. Gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu</p> <p>D. Gerakan yang hanya melibatkan kaki</p>	<p>Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...</p> <p>A. Dilakukan dengan berpindah tempat</p> <p>B. Dilakukan tanpa berpindah tempat</p> <p>C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki</p> <p>D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran</p>	A
3	Membedakan variasi pola gerak dasar lokomotor.	<p>Menurunkan tubuh sehingga pantat mendekati tanah dan berjalan dengan posisi lutut tekuk merupakan gerakan dari ...</p> <p>A. Berjalan kepiting</p> <p>B. Berjalan cepat</p> <p>C. Berjalan jinjit</p>	<p>Siswa berlari cepat mengelilingi kerucut sebanyak tiga kali. Bentuk variasi pola gerak dasar lokomotor pada kegiatan tersebut adalah ...</p> <p>A. Lari estafet</p>	<p>Mengangkat tumit dari tanah dan berjalan dengan jari-jari kaki merupakan gerakan dari ...</p> <p>A. Berjalan kepiting</p> <p>B. Berjalan jongkok</p> <p>C. Berjalan cepat</p>	D

		D. Berjalan jongkok	B. Lari mundur C. Lari naik turun D. Lari zig-zag	D. Berjalan jinjit	
6	Menentukan variasi pola gerak dasar lokomotor dalam permainan.	Variasi gerak lokomotor yang digunakan saat permainan engklek adalah ... A. Berjalan jongkok B. Melompat dengan satu kaki C. Melangkah dengan mengayun lengan D. Berlari sambil meloncat	Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ... A. Berjalan jongkok B. Melompat dengan satu kaki C. Melangkah dengan mengayun lengan D. Berlari sambil meloncat	Permainan bentengan menunjukkan variasi pola gerak dasar ... A. Melompat tinggi B. Berlari cepat C. Berjalan mundur D. Berjalan belok	B
9	Menelaah cara melakukan pola gerak dasar lokomotor berjingkat. <i>Praktek gerakan</i>	Gerakan yang baik dalam melakukan gerakan berjingkat adalah ... A. Berjalan dan melompat ke atas dengan dua kaki B. Berlari terlebih dahulu lalu melompat dengan satu kaki C. Mendarat dengan menggunakan kedua kaki secara bersamaan D. Mengangkat badan ke atas dengan tolakan satu kaki	Saat melakukan gerakan berjingkat, kita dapat menggabungkan gerakan lain seperti ... A. Melompat dan meluncur B. Berlari dan berjalan C. Melompat dan memanjat D. Meloncat dan berjingkat	Salah satu variasi gerak berjingkat yang melibatkan lompatan adalah ... A. Berjingkat dengan satu tangan dipinggang B. Berjingkat dengan kaki diluruskan C. Berjingkat dengan kecepatan rendah D. Berjingkat sambil melompat tinggi	D
14	Memilih tujuan yang sesuai dengan pola gerak dasar lokomotor.	Di bawah ini yang termasuk tujuan dari gerakan melompat adalah ...	Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...	Siswa melompat di tempata Latihan untuk ...	D

		<p>A. Untuk meningkatkan daya tahan tubuh dan memperkuat otot</p> <p>B. Untuk Kesehatan</p> <p>C. Untuk melatih keseimbangan</p> <p>D. Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar fundamental</p>	<p>A. Mengasah kemampuan berpikir</p> <p>B. Menghindari cedera lutut</p> <p>C. Melatih kekuatan tangan gerak lokomotor</p>	<p><i>melatih jangkauan paru</i></p> <p>A. Mengatur irama pernapasan dan gerakan</p> <p>B. Menghindari cedera lutut</p> <p>C. Memperpanjang waktu istirahat</p> <p>D. Meningkatkan kekuatan otot kaki</p> <p>✓</p>	A
15	Membedakan pola gerak lokomotor melompat dan meloncat.	<p>Salah satu gerakan dasar yaitu melompat dan meloncat, pilihan di bawah yang bukan merupakan perbedaan dari kedua gerakan tersebut? ...</p> <p>A. Melompat arah gerakan horizontal, meloncat arah gerak vertikal</p> <p>B. Melompat bergerak secara acak, meloncat bergerak secara berirama</p> <p>C. Melompat untuk berpindah tempat, meloncat untuk mencapai ketinggian maksimal</p> <p>D. Melompat bertumpu pada satu kaki, meloncat bertumpu pada dua kaki</p>	<p>Perbedaan mendasar antara melompat dan meloncat terletak pada ...</p> <p>A. Kekuatan otot kaki</p> <p>B. Tumpuan kaki dan arah gerakannya</p> <p>C. Jarak yang ditempuh</p> <p>D. Ayunan tangan</p>	<p>Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...</p> <p>A. Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas</p> <p>B. Melompat dan meloncat diawali berlari</p> <p>C. Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki</p> <p>D. Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian</p> <p>✓</p>	B

17	Menelaah cara melakukan pola gerak lokomotor berlari.	Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ... A. Berlari B. Berjalan ✓ C. Meloncat D. Melompat	Lengan bergerak berlawanan dengan kaki saat berlari bertujuan untuk ... A. Menjaga keseimbangan B. Menahan berat badan C. Memperkuat otot lengan D. Mengatur arah lari	Gerakan kaki yang tepat saat berlari adalah ... A. Kaki digerakkan cepat dengan dorongan ujung kaki B. Kaki diseret sambil berdiri tegak C. Kaki dilangkahkan pendek dan lambat D. Kaki diluruskan dan tidak perlu diangkat tinggi	A
----	-------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---

PERBAIKAN PERNYATAAN ANGKET YANG TIDAK VALID

No	Indikator	Pernyataan Tidak Valid	Pernyataan Perbaikan
1	Mengikuti pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dengan baik dari awal sampai akhir.	Saya mengikuti pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dari awal sampai akhir dengan baik.	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran gerak dasar lokomotor dari awal sampai akhir.
3	Mematuhi peraturan di dalam kelas berkaitan dengan pola gerak dasar lokomotor.	Saya berbaris di luar kelas untuk memeriksa kuku dan masuk ke dalam kelas dengan berjalan secara teratur	Saya masuk ke dalam kelas dengan berjalan perlahan dan tertib setelah memeriksa kuku di luar kelas.
12	Meyakini diri sendiri memahami pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor.	Saya merasa gugup dan tidak yakin saat melakukan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor	Saya kurang percaya diri dalam memahami materi variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor.
14	Mengubah diri untuk berpola hidup sehat setelah melakukan pembelajaran pola gerak dasar lokomotor.	Berolahraga seperti berjalan dan berlari sudah menjadi kebiasaan saya untuk menjaga kesehatan	Saya belum yakin mampu mengikuti variasi gerak dasar lokomotor yang diajarkan.
			Saya mulai rutin berjalan atau berlari pagi setelah belajar gerak dasar lokomotor di sekolah.

Handwritten signature/initials

B. Lampiran Bahan Ajar dan Nilai Peserta Didik

Lampiran B. 1 Modul Ajar 1

MODUL AJAR PJOK 1

BAB I

A. INFORMASI UMUM

Identitas Modul

Nama Penyusun	: Heni Nurlela
Institusi	: SD Muhammadiyah 5
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas (fase)/ Semester	: 4 (B)/ 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 3JP (3 x 35 menit)

B. KOMPETENSI INTI

Capaian Pembelajaran
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai keterampilan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar.
Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan variasi dan kombinasi gerakan pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat dengan benar. • Peserta didik mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi gerakan pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki. • Peserta didik mampu 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.
Pemahaman Bermakna
Peserta didik dapat memanfaatkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam kehidupan nyata sehari-hari.
Pertanyaan Pemantik

<ul style="list-style-type: none"> • Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat? • Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, manfaat apa saja yang dapat diperoleh?
Profil Pelajar Pancasila
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, • Berkebinekaan global, • Bergotong-royong, • Mandiri, • Bernalar kritis, dan • Kreatif.
Keterampilan yang Dilatih
Gerak dasar lokomotor

Target Peserta didik
Peserta didik Reguler
Jumlah Peserta didik
25 Peserta didik
Asesmen
<ol style="list-style-type: none"> 1) Asesmen formatif 2) Asesmen sumatif
Jenis Asesmen
Tes tulis dan praktik
Model Pembelajaran
Tatap muka
Ketersediaan Materi
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi:
YA /TIDAK

<ul style="list-style-type: none"> • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <p>YA/TIDAK</p>		
Kegiatan Pembelajaran Utama/ Pengaturan Peserta Didik		
Kelompok		
Metode dan Model Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> • Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi • Model kooperatif tipe TGT 		
Media Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis, • Kardus, dan • Sapintrong. 		
Materi Pembelajaran		
Unit 1: Aktivitas Variasi dan Kombinasi Pola Gerak Dasar Lokomotor		
Sumber Belajar		
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber utama: Buku panduan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan • Sumber alternatif Internet/ google 		
Persiapan Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> • Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia. • Memastikan kondisi kelas kondusif. 		
Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran		
Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai dengan mengucapkan salam. • Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru. • Guru meminta KM untuk memimpin do'a dan mengaji P5: Beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa. 	15 menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengikuti perintah KM untuk berdo'a dan mengaji. • Guru menanyakan kabar dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. • Peserta didik menjawab bagaimana kabar mereka dan kesiapan belajar mereka. • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis dan buku mereka. • Peserta didik menjawab hadir saat di cek kehadirannya, dan menyiapkan alat tulis dan buku. • Guru dan peserta didik melakukan ice breaking. • Guru memberikan pretest mengenai materi hari ini. • Peserta didik melakukan pretest mengenai materi hari ini. 	
S I N T A K M O	Inti Fase 1 Presentasi materi	<p>Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi untuk menyemangati peserta didik dalam belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini, lalu dilanjutkan dengan menyampaikan materi dengan metode berceramah. 	80 menit

D E L P E M B E L A J	Fase 2 Belajar dalam Kelompok (<i>Teams</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak apa yang disampaikan oleh guru, dan bertanya apabila ada yang kurang mengerti. • Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dengan anggota 5 orang setiap kelompok. Dan memberikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok. • Peserta didik mendalami materi bersama teman kelompoknya lalu dilanjutkan mengerjakan LKPD yang telah guru berikan. 	
-----------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p style="text-align: center;">A N D T O U R N A M E N T</p>	<p>Penghargaan kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik istirahat sambil menunggu hasil dari game dan tournament yang dilakukan. • Guru dan peserta didik kembali Bersama untuk menantikan pengumuman pemenang • Guru mengumumkan pemenang game dan tournament dengan nilai terbanyak. • Guru memberikan reward kepada kelompok yang menang. • Peserta didik yang lain memberikan tepuk tangan kepada peserta didik yang menang. • Kelompok yang menang kembali lagi ke tempat duduknya 	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran hari ini. • Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari. • Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan penguatan tentang materi hari ini. • Guru menyampaikan tindak lanjut pembelajaran yang telah dilaksanakan. 	10 menit
---------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------

Pelaksanaan Asesmen

- Asesmen formatif: Diskusi kelompok
- Asesmen sumatif: Tes

Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di bawah rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Remedial
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

Refleksi Guru

Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

- Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)?
- Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)?

<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)?
Refleksi Peserta didik
<p>Pada setiap akhir topik dan di akhir pembelajaran peserta didik ditanya tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang sudah dipelajari. • Dari apa yang sudah dipelajari, apa yang sudah dikuasai. • Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat). • Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat). • Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat).

C. LAMPIRAN

Materi ajar
<p>Kombinasi gerak lokomotor merupakan bagian dari variasi gerak tersebut. Pengertian gerak lokomotor adalah gerak berpindah tempat. Gerakan ini terjadi secara alami pada manusia, tapi biasanya diterapkan khusus untuk melatih motorik pada anak-anak.</p> <p>Kombinasi gerak lokomotor penting karena memudahkan manusia untuk beradaptasi dengan berbagai lingkungan dan tuntutan aktivitas. Ini melibatkan koordinasi otot, keseimbangan, dan kontrol motorik untuk mencapai pergerakan yang efisien dan efektif.</p> <p>Gerak lokomotor merupakan sebuah gerak tubuh dengan posisi berpindah-pindah dari satu posisi tempat ke posisi lain yang terdiri atas gerakan-gerakan dasar. Jadi, pada suatu gerak individu ini kemudian diharuskan mampu memindahkan tubuh dari posisi A ke posisi B atau ke posisi C. Saat berpindah</p>

sendiri tubuh akan terangkat kemudian diproyeksikan ke atas untuk menuju ke posisi kedua.

Pada dasarnya, gerak dasar lokomotor merupakan sebuah gerakan domain dari gerak dasar fundamental atau fundamental basic movement. Dalam suatu keterampilan lokomotor kemudian dapat didefinisikan sebagai keterampilan yang sifatnya berpindah individu dari satu tempat ke tempat lain.

Pola gerak dasar lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh (traveling) dari satu titik ke titik lain. Gerakan-gerakan tersebut merentang dari gerak yang sifatnya sangat alamiah mendasar seperti merangkak, berjalan, berlari, dan melompat, hingga ke gerakan yang sudah berupa keterampilan khusus seperti meroda, guling depan, hingga handspring dan backhandspring.

Berikut adalah contoh-contoh gerakan lokomotor:

- Berjalan

Contoh gerak lokomotor yang pertama adalah gerakan berjalan. Berjalan sebagai gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Berjalan adalah suatu proses menghilangkan keseimbangan dan mengembalikannya secara bergantian ketika bergerak ke depan dalam posisi tegak.

Pada pelaksanaannya, gerak berjalan hanya menunjukkan sedikit sekali gerakan ke atas dan ke bawah serta gerakan ke samping. Lengan dan kaki bergerak secara berlawanan. Dalam berjalan, kaki bergerak secara bergantian, dengan salah satu kaki selalu kontak dengan bumi atau lantai. Ini berarti bahwa kaki yang melangkah harus ditempatkan pada bumi sebelum kaki yang lain diangkat. Jadi tidak ada saat melayang.

- Berlari

Berlari juga termasuk dalam gerak lokomotor. Berlari sebagai salah satu gerakan memindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya dengan teknik pergantian langkah dalam keadaan tubuh melayang di udara. Dibandingkan dengan berjalan, berlari adalah pergerakan kaki yang cepat

secara bergantian, pada saat yang sekejap, kedua kaki meninggalkan bumi sebelum salah satu kaki segera bertumpu kembali.

Berlari dibedakan dari yang cepat (sprint) hingga yang pelan. Tubuh, walaupun berbeda tingkatnya sesuai kecepatan, harus sedikit condong ke depan. Lutut dibengkokkan dan diangkat, kedua lengan berayun depan dan belakang dari bahu, dan siku bengkok.

- Meloncat

Contoh gerak lokomotor lainnya adalah meloncat. Gerakan meloncat sebagai salah satu jenis gerak keterampilan memproyeksikan tubuh dan melibatkan gerakan mendarat dan menolak dengan menggunakan kedua kaki.











- Melompat

Melompat adalah gerakan menolak dan menyerap kekuatan dengan mendarat menggunakan satu kaki. Gerakan ini membutuhkan kekuatan otot, koordinasi tubuh, dan keseimbangan dinamis.

Gerak lokomotor memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- Kesadaran konsep arah.
- Melatih kelincahan dan ketangkasan.
- Sebagai gerakan dasar yang biasa dilakukan manusia.
- Melatih keterampilan dan keberanian dalam melakukan suatu gerakan.
- Melatih kekuatan dan keseimbangan tubuh.
- Menjaga kesehatan dan kebugaran badan.

Lembar Kerja Peserta Didik

GRUP: _____	DATE: _____	
JELASKAN CARA MELAKUKAN GERAKAN SESUAI GAMBAR		
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
Bahan Bacaan Peserta didik		
LKS Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		
Glosarium		
<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi adalah gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan, dan sebagainya). • Gerak adalah peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali. • Gerak lokomotor adalah gerakan yang memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. 		

Daftar Pustaka

- Albert A. Pengertian Gerak Lokomotor: Ketahui Manfaat dan Contoh-Contohnya. Diakses pada 20 maret 2025 dari https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gerak-lokomotor/?srsltid=AfmBOooPNjWHJQLfNbuXPD9Cocc5kgr2kBTd3YhtksDpxeTs_MRfbPyK
- Aprido., dkk. 2024 Model Pembelajaran Kooperatif, Jawa Barat. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Berita terkini. (2024). Kombinasi Gerak Lokomotor pada Manusia: Pengertian dan Contohnya. Diakses pada 20 maret 2025 dari <https://kumparan.com/berita-terkini/kombinasi-gerak-lokomotor-pada-manusia-pengertian-dan-contohnya-22HfUy9Iyfs/full>
- Muhajir., Gunawan A. 2022 Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan, Jakarta. Pusat Pembukuan.

Mengetahui
Guru PJOK



Zaenal Mutakin S. Pd

Garut, 24 Mei 2025
Praktikum



Heni Nurlela

Lampiran B. 2 Modul Ajar 2

MODUL AJAR PJOK 2

BAB I

A. INFORMASI UMUM

Identitas Modul

Nama Penyusun : Heni Nurlela

Institusi : SD Muhammadiyah 5

Tahun Penyusunan : 2025

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Kelas (fase)/ Semester : 4 (B)/ 1 (satu)

Alokasi Waktu : 3JP (3 x 35 menit)

B. KOMPETENSI INTI

Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai keterampilan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar.

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan variasi dan kombinasi gerakan pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat dengan benar.
- Peserta didik mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi gerakan pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
- Peserta didik mampu 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.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat memanfaatkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Pertanyaan Pemantik

<ul style="list-style-type: none"> • Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat? • Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, manfaat apa saja yang dapat diperoleh?
Profil Pelajar Pancasila
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, • Berkebinekaan global, • Bergotong-royong, • Mandiri, • Bernalar kritis, dan • Kreatif.
Keterampilan yang Dilatih
Gerak dasar lokomotor

Target Peserta didik
Peserta didik Reguler
Jumlah Peserta didik
25 Peserta didik
Asesmen
3) Asesmen formatif
4) Asesmen sumatif
Jenis Asesmen
Tes tulis dan praktik
Model Pembelajaran
Tatap muka
Ketersediaan Materi
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi:
YA /TIDAK

<ul style="list-style-type: none"> • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <p>YA/TIDAK</p>		
Kegiatan Pembelajaran Utama/ Pengaturan Peserta Didik		
Kelompok		
Metode dan Model Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> • Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi • Model kooperatif tipe TGT 		
Media Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis, dan • Kardus. 		
Materi Pembelajaran		
Unit 1: Aktivitas Variasi dan Kombinasi Pola Gerak Dasar Lokomotor		
Sumber Belajar		
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber utama: Buku panduan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan • Sumber alternatif Internet/ google 		
Persiapan Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> • Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia. • Memastikan kondisi kelas kondusif. 		
Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran		
Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai dengan mengucapkan salam. • Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru. • Guru meminta KM untuk memimpin do'a dan mengaji P5: Beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa. 	15 menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengikuti perintah KM untuk berdo'a dan mengaji. • Guru menanyakan kabar dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. • Peserta didik menjawab bagaimana kabar mereka dan kesiapan belajar mereka. • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis dan buku mereka. • Peserta didik menjawab hadir saat di cek kehadirannya, dan menyiapkan alat tulis dan buku. • Guru dan peserta didik melakukan ice breaking. • Guru memberikan pretest mengenai materi hari ini. • Peserta didik melakukan pretest mengenai materi hari ini. 	
S I N T A K M O	Inti Fase 1 Presentasi materi	<p>Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi untuk menyemangati peserta didik dalam belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini, lalu dilanjutkan dengan menyampaikan materi dengan metode berceramah. 	80 menit

D E L P E M B E L A J A R A N K O O P E R A T I F T Y P E	Fase 2 Belajar dalam Kelompok (<i>Teams</i>) Fase 3 Permainan (<i>Games</i>) Fase 4 Pertandingan atau Lomba (<i>Tournament</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak apa yang disampaikan oleh guru, dan bertanya apabila ada yang kurang mengerti. • Guru menginstruksikan peserta didik untuk bergabung dengan kelompok yang kemarin dibuat dan memberikan tugas untuk membaca LKS dan memahami materi. • Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya masing-masing lalu membaca LKS. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumumkan permainan atau game yang dilakukan adalah cerdas cermat untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam materi. • Setiap peserta didik berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan cerdas cermat dengan cara setiap kelompok berebutan menjawab pertanyaan yang guru sampaikan, dan peserta didik mendapatkan poin dari jawaban benar yang akan dikumpulkan untuk mendapatkan reward. • Peserta didik melakukan pemanasan dengan melakukan permainan engklek untuk melakukan tournament. • Guru memberitahukan tournament yang akan dilakukan yaitu mempraktikkan setiap materi yang 	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>T E A M S G A M E S A N D T O U R N A M E N T</p>	<p>Fase 5 Penghargaan kelompok</p>	<p>telah dipelajari, seperti berjalan cepat, berlari lalu melompat, melewati rintangan kardus, dan melakukan gollap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap peserta didik akan melakukan semua gerakan yang sudah dipelajari itu, dan setiap peserta didik akan mendapatkan poin yang akan dikumpulkan menjadi nilai kelompok. • Guru melihat dan menilai semua peserta didik. • Peserta didik istirahat sambil menunggu hasil dari game dan tournament yang dilakukan. • Guru dan peserta didik kembali ke dalam kelas untuk menantikan pengumuman pemenang • Guru mengumumkan pemenang game dan tournament dengan nilai terbanyak. 	
<p>Penutup</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran hari ini. 	<p>10 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari. • Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan penguatan tentang materi hari ini. • Guru menyampaikan tindak lanjut pembelajaran yang telah dilaksanakan. 	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Pelaksanaan Asesmen

- Asesmen formatif: Diskusi kelompok
- Asesmen sumatif: Tes

Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di bawah rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Remedial
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

Refleksi Guru

Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

- Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)?
- Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)?

- Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)?

Refleksi Peserta didik

Pada setiap akhir topik dan di akhir pembelajaran peserta didik ditanya tentang:

- Apa yang sudah dipelajari.
- Dari apa yang sudah dipelajari, apa yang sudah dikuasai.
- Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat).
- Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat).
- Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat).

C. LAMPIRAN

Materi ajar

Kombinasi gerak lokomotor merupakan bagian dari variasi gerak tersebut. Pengertian gerak lokomotor adalah gerak berpindah tempat. Gerakan ini terjadi secara alami pada manusia, tapi biasanya diterapkan khusus untuk melatih motorik pada anak-anak.

Kombinasi gerak lokomotor penting karena memudahkan manusia untuk beradaptasi dengan berbagai lingkungan dan tuntutan aktivitas. Ini melibatkan koordinasi otot, keseimbangan, dan kontrol motorik untuk mencapai pergerakan yang efisien dan efektif.

Gerak lokomotor merupakan sebuah gerak tubuh dengan posisi berpindah-pindah dari satu posisi tempat ke posisi lain yang terdiri atas gerakan-gerakan dasar. Jadi, pada suatu gerak individu ini kemudian diharuskan mampu memindahkan tubuh dari posisi A ke posisi B atau ke posisi C. Saat berpindah

sendiri tubuh akan terangkat kemudian diproyeksikan ke atas untuk menuju ke posisi kedua.

Pada dasarnya, gerak dasar lokomotor merupakan sebuah gerakan domain dari gerak dasar fundamental atau fundamental basic movement. Dalam suatu keterampilan lokomotor kemudian dapat didefinisikan sebagai keterampilan yang sifatnya berpindah individu dari satu tempat ke tempat lain.

Pola gerak dasar lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh (traveling) dari satu titik ke titik lain. Gerakan-gerakan tersebut merentang dari gerak yang sifatnya sangat alamiah mendasar seperti merangkak, berjalan, berlari, dan melompat, hingga ke gerakan yang sudah berupa keterampilan khusus seperti meroda, guling depan, hingga handspring dan backhandspring.

Berikut adalah contoh-contoh gerakan lokomotor:

- Berjalan

Contoh gerak lokomotor yang pertama adalah gerakan berjalan. Berjalan sebagai gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Berjalan adalah suatu proses menghilangkan keseimbangan dan mengembalikannya secara bergantian ketika bergerak ke depan dalam posisi tegak.

Pada pelaksanaannya, gerak berjalan hanya menunjukkan sedikit sekali gerakan ke atas dan ke bawah serta gerakan ke samping. Lengan dan kaki bergerak secara berlawanan. Dalam berjalan, kaki bergerak secara bergantian, dengan salah satu kaki selalu kontak dengan bumi atau lantai. Ini berarti bahwa kaki yang melangkah harus ditempatkan pada bumi sebelum kaki yang lain diangkat. Jadi tidak ada saat melayang.

- Berlari

Berlari juga termasuk dalam gerak lokomotor. Berlari sebagai salah satu gerakan memindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya dengan teknik pergantian langkah dalam keadaan tubuh melayang di udara. Dibandingkan dengan berjalan, berlari adalah pergerakan kaki yang cepat

secara bergantian, pada saat yang sekejap, kedua kaki meninggalkan bumi sebelum salah satu kaki segera bertumpu kembali.

Berlari dibedakan dari yang cepat (sprint) hingga yang pelan. Tubuh, walaupun berbeda tingkatnya sesuai kecepatan, harus sedikit condong ke depan. Lutut dibengkokkan dan diangkat, kedua lengan berayun depan dan belakang dari bahu, dan siku bengkok.

- **Meloncat**

Contoh gerak lokomotor lainnya adalah meloncat. Gerakan meloncat sebagai salah satu jenis gerak keterampilan memproyeksikan tubuh dan melibatkan gerakan mendarat dan menolak dengan menggunakan kedua kaki.

- **Melompat**

Melompat adalah gerakan menolak dan menyerap kekuatan dengan mendarat menggunakan satu kaki. Gerakan ini membutuhkan kekuatan otot, koordinasi tubuh, dan keseimbangan dinamis.

Gerak lokomotor memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- Kesadaran konsep arah.
- Melatih kelincahan dan ketangkasan.
- Sebagai gerakan dasar yang biasa dilakukan manusia.
- Melatih keterampilan dan keberanian dalam melakukan suatu gerakan.
- Melatih kekuatan dan keseimbangan tubuh.
- Menjaga kesehatan dan kebugaran badan.

Bahan Bacaan Peserta didik

LKS Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Glosarium

- Kombinasi adalah gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan, dan sebagainya).
- Gerak adalah peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali.
- Gerak lokomotor adalah gerakan yang memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain.

Daftar Pustaka

- Albert A. Pengertian Gerak Lokomotor: Ketahui Manfaat dan Contoh-Contohnya. Diakses pada 20 maret 2025 dari https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gerak-lokomotor/?srsltid=AfmBOooPNjWHJQLfNbuXPD9Cocc5kgr2kBTd3YhtksDpxeTs_MRfbPyK
- Aprido., dkk. 2024 Model Pembelajaran Kooperatif, Jawa Barat. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Berita terkini. (2024). Kombinasi Gerak Lokomotor pada Manusia: Pengertian dan Contohnya. Diakses pada 20 maret 2025 dari <https://kumparan.com/berita-terkini/kombinasi-gerak-lokomotor-pada-manusia-pengertian-dan-contohnya-22HfUy9Iyfs/full>
- Muhajir., Gunawan A. 2022 Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan, Jakarta. Pusat Pembukuan.

Mengetahui
Guru PJOK



Zaenal Mutakin S. Pd

Garut, 26 Mei 2025
Praktikum













Heni Nurlela

Lampiran B. 3 Lembar Kerja Peserta Didik

GRUP: _____ DATE: _____

**JELASKAN CARA MELAKUKAN GERAKAN
SESUAI GAMBAR**

Lampiran B. 4 Nilai *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif Peserta didik

No	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen
1	60	50
2	70	55
3	70	55
4	50	50
5	65	70
6	50	55
7	65	50
8	65	65
9	70	55
10	55	60
11	55	60

12	55	50
13	65	50
14	75	70
15	50	45
16	60	45
17	65	55
18	65	60
19	50	60
20	50	50
21	50	45
22	55	40
23	60	50
24	70	60
25		55

Lampiran B. 5 Nilai *Post-test* Hasil Belajar Kognitif Peserta didik

No	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen
1	65	80
2	85	70
3	80	80
4	60	75
5	70	85
6	65	75
7	60	80
8	70	75
9	80	90
10	60	85
11	70	70
12	70	85
13	75	80
14	85	80
15	55	75

16	70	70
17	65	85
18	75	70
19	65	75
20	70	85
21	60	70
22	80	80
23	70	75
24	75	80
25		90

Lampiran B. 6 Nilai *Pre-test* Hasil Belajar Afektif Peserta didik

No	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen
1.	34	40
2.	35	39
3.	31	36
4.	36	45
5.	40	38
6.	41	41
7.	36	43
8.	52	38
9.	34	39
10.	37	38
11.	39	44
12.	41	38
13.	36	41
14.	39	38
15.	32	40
16.	42	40
17.	40	45
18.	34	44
19.	36	30

20.	36	47
21.	39	35
22.	38	34
23.	37	36
24.	35	40
25.		38

Lampiran B. 7 Nilai *Post-test* Hasil Belajar Afektif Peserta didik

No	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen
1.	38	41
2.	43	42
3.	34	40
4.	36	42
5.	39	41
6.	43	49
7.	37	37
8.	45	38
9.	36	41
10.	38	42
11.	39	38
12.	34	42
13.	35	38
14.	39	36
15.	33	48
16.	41	37
17.	43	42
18.	34	38
19.	40	47
20.	37	46
21.	41	36
22.	42	35
23.	38	46

24.	35	42
25.		44

Lampiran B. 8 Nilai *Pre-test* Hasil Belajar Psikomotor Peserta didik

No	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen
1.	25	25
2.	24	25
3.	24	21
4.	20	22
5.	19	23
6.	22	18
7.	23	18
8.	23	21
9.	21	15
10.	19	19
11.	22	17
12.	21	20
13.	23	20
14.	18	22
15.	22	19
16.	23	19
17.	24	19
18.	24	16
19.	20	18
20.	19	20
21.	20	18
22.	24	19
23.	23	21
24.	23	19
25.		21

Lampiran B. 9 Nilai *Post-test* Hasil Belajar Psikomotor Peserta didik

No	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen
1.	32	36
2.	34	38
3.	32	35
4.	29	34
5.	25	35
6.	29	34
7.	26	35
8.	26	38
9.	24	36
10.	24	34
11.	25	37
12.	27	34
13.	25	35
14.	26	37
15.	27	35
16.	25	37
17.	25	35
18.	25	35
19.	27	35
20.	25	35
21.	24	37
22.	26	34
23.	26	36
24.	25	35
25.		36

C. Lampiran Pengolahan data

Lampiran C. 1 Uji Validitas Soal PG

Respon (x)	Nomer Soal																				Jumlah (y)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1. Tsaqif	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	8
2. Azzam	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	12
3. Bagiastra	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	14
4. Zahirah	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	11
5. Naura	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	10
6. Jinan	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5
7. Adit	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	11
8. Sherin	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14
9. Ghaziya	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	11
10. Laura	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	14
11. Habibi	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	7
12. Syafiq T	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13
13. Syafiq R	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13
14. Lestifa	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16
15. Kinara	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	11
16. Raffa	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	13
17. Qisya	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	7
18. Andara	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	16
19. Rizky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16
20. Helena	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	14
21. Arkan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16
22. Ibrahim	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	10
23. Ayla	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	12
24. Bisel	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	15
25. Deta	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	15
26. Karla	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	10
Jumlah	17	24	24	18	12	23	13	13	11	6	24	13	22	6	11	15	18	19	7	18	314

Uji Validitas																				
r(hitung)	0,3978	0,1524	0,1524	0,4079	0,4154	0,0899	0,4122	0,3349	0,2386	0,4750	0,5875	0,4122	0,4394	0,0470	0,1344	0,5435	0,1567	0,4512	0,4490	0,5474
r(tabel)	0,3233																			
Ket	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid

Lampiran C. 2 Uji Reliabilitas Soal PG

Uji Reliabilitas																					
varian soal	0,2354	0,0738	0,0738	0,2215	0,2585	0,1062	0,2600	0,2600	0,2538	0,1846	0,0738	0,2600	0,1354	0,1846	0,2538	0,2538	0,2215	0,2046	0,2046	0,2215	9,2738
jumlah varian	3,9415																				
varian total	9,2738																				
keputusan	0,6052	Reliabel																			
keterangan		Tinggi																			

Lampiran C. 3 Uji Tingkat Kesukaran Soal PG

Uji Tingkat Kesukaran																				
Jumlah benar	17	24	24	18	12	23	13	13	11	6	24	13	22	6	11	15	18	19	7	18
Jumlah siswa	26																			
Indeks Kesukaran	0,653846	0,92308	0,92308	0,692308	0,461538	0,88462	0,5	0,5	0,423077	0,2308	0,92308	0,5	0,84615	0,2308	0,423077	0,576923	0,692308	0,73077	0,2692	0,692308
Keterangan	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang

Lampiran C. 4 Uji Daya Pembeda Soal PG

Uji Daya Pembeda																				
Rata-rata atas	0,769231	0,92308	0,92308	0,923077	0,538462	0,84615	0,692308	0,692308	0,538462	0,3846	1	0,692308	0,92308	0,2308	0,538462	0,769231	0,846154	0,92308	0,4615	0,923077
Rata-rata bawah	0,538462	0,92308	0,92308	0,461538	0,384615	0,92308	0,307692	0,307692	0,307692	0,0769	0,84615	0,307692	0,76923	0,2308	0,307692	0,384615	0,538462	0,53846	0,0769	0,461538
Daya Pembeda	0,230769	0	0	0,461538	0,153846	-0,0769	0,384615	0,384615	0,230769	0,3077	0,15385	0,384615	0,15385	0	0,230769	0,384615	0,307692	0,38462	0,3846	0,461538
Keterangan	C	KB	KB	SB	KB	KB	B	B	C	B	KB	B	KB	KB	C	B	B	B	B	SB

Lampiran C. 5 Uji Validitas Angket

Respon (x)	No soal															Jumlah (y)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1. Afifa M	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	3	1	4	4	4	44
2. Azzam	3	1	4	1	3	1	4	2	3	3	4	2	3	4	4	42
3. Fathiya	4	3	4	1	3	1	4	1	4	4	4	1	4	3	3	44
4. Zahirah	4	2	4	1	3	1	4	1	4	2	3	1	3	3	4	40
5. Naura	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	43
6. Jinan	3	2	3	3	4	1	3	2	4	4	3	3	2	3	3	43
7. Adit	3	1	3	1	3	1	3	1	4	3	2	2	3	3	3	36
8. Sherin	3	1	3	1	3	2	3	1	3	3	3	1	1	3	3	34
9. Ghaziya	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	3	36
10. Laura	3	1	4	1	4	2	4	2	4	3	2	3	3	4	4	44
11. Habibi	3	1	3	1	3	1	1	1	2	3	4	2	2	3	3	33
12. Syafiq T	4	2	3	1	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	40
13. Syafiq R	3	1	4	2	3	1	3	2	3	3	2	3	2	3	3	38
14. Lestifa	3	1	4	1	3	1	3	1	4	3	3	3	2	3	3	38
15. Kinara	3	2	3	1	3	1	3	1	3	3	2	2	2	3	3	35
16. Raffa	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	35
17. Qisya	2	3	4	1	3	3	4	1	4	2	3	2	3	3	3	41
18. Andara	3	3	3	2	3	2	4	2	3	2	4	3	3	3	3	43
19. Rizky	4	1	4	1	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	42
20. Helena	3	3	3	1	3	1	1	1	3	2	3	2	3	3	3	35
21. Arkan	4	1	4	2	4	1	3	1	3	4	4	2	3	4	4	44
22. Ibrahim	3	1	4	1	3	1	3	1	3	2	3	1	3	4	4	37
23. Ayla	3	2	3	1	2	2	1	3	3	3	1	3	2	3	3	35
24. Bisel	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	49
25. Deta	1	2	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	40
26. Karla	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	44
Jumlah (x)	80	48	90	38	82	42	79	43	84	77	75	58	71	83	85	1035
Uji Validitas																
r(hitung)	0,2576	0,3465	0,2869	0,4960	0,5105	0,3342	0,5780	0,3788	0,3804	0,3725	0,3595	0,1911	0,6745	0,2870	0,5124	
r(tabel)	0,3233															
Ket	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	

Lampiran C. 6 Uji Reliabilitas Angket

Uji Reliabilitas																
varian	0,4738	0,8554	0,3385	0,4985	0,2954	0,5662	0,7585	0,5554	0,3446	0,5185	0,6662	0,6646	0,5246	0,1615	0,2846	17,2015
jumlah varian	7,5062															
varian total	17,2015															
keputusan	0,6039	Reliabel														
keterangan		Tinggi														

Lampiran C. 7 Uji Normalitas *Pre-Test* Hasil Belajar Kognitif

1. Kelas Eksperimen

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)						
1	40	-1,9087	0,0281	0,04	0,0119						
2	45	-1,2460	0,1064	0,16	0,0536						
3	45	-1,2460	0,1064	0,16	0,0536						
4	45	-1,2460	0,1064	0,16	0,0536						
5	50	-0,5832	0,2799	0,44	0,1601						
6	50	-0,5832	0,2799	0,44	0,1601						
7	50	-0,5832	0,2799	0,44	0,1601						
8	50	-0,5832	0,2799	0,44	0,1601						
9	50	-0,5832	0,2799	0,44	0,1601						
10	50	-0,5832	0,2799	0,44	0,1601						
11	50	-0,5832	0,2799	0,44	0,1601						
12	55	0,0795	0,5317	0,68	0,1483						
13	55	0,0795	0,5317	0,68	0,1483						
14	55	0,0795	0,5317	0,68	0,1483						
15	55	0,0795	0,5317	0,68	0,1483						
16	55	0,0795	0,5317	0,68	0,1483						
17	55	0,0795	0,5317	0,68	0,1483						
18	60	0,7423	0,7710	0,88	0,1090						
19	60	0,7423	0,7710	0,88	0,1090						
20	60	0,7423	0,7710	0,88	0,1090						
21	60	0,7423	0,7710	0,88	0,1090						
22	60	0,7423	0,7710	0,88	0,1090						
23	65	1,4050	0,9200	0,92	0,0000						
24	70	2,0678	0,9807	1	0,0193						
25	70	2,0678	0,9807	1	0,0193						

$Z = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$	
\bar{X}	Rata-rata 54,4
S	Simpangan Baku 7,5443
Hipotesis Lilliefors	
H0 : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal	
HA : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal	
Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H0 diterima & HA ditolak	
Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H0 ditolak & HA diterima	
Lilliefors(hitung)	0,1601
Lilliefors(tabel)	0,1726
Keterangan	H0 diterima

2. Kelas Kontrol

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	50	-1,2752	0,1011	0,2500	0,1489
2	50	-1,2752	0,1011	0,2500	0,1489
3	50	-1,2752	0,1011	0,2500	0,1489
4	50	-1,2752	0,1011	0,2500	0,1489
5	50	-1,2752	0,1011	0,2500	0,1489
6	50	-1,2752	0,1011	0,2500	0,1489
7	55	-0,6506	0,2576	0,4167	0,1590
8	55	-0,6506	0,2576	0,4167	0,1590
9	55	-0,6506	0,2576	0,4167	0,1590
10	55	-0,6506	0,2576	0,4167	0,1590
11	60	-0,0260	0,4896	0,5417	0,0520
12	60	-0,0260	0,4896	0,5417	0,0520
13	60	-0,0260	0,4896	0,5417	0,0520
14	65	0,5986	0,7253	0,7917	0,0664
15	65	0,5986	0,7253	0,7917	0,0664
16	65	0,5986	0,7253	0,7917	0,0664
17	65	0,5986	0,7253	0,7917	0,0664
18	65	0,5986	0,7253	0,7917	0,0664
19	65	0,5986	0,7253	0,7917	0,0664
20	70	1,2231	0,8894	0,9583	0,0690
21	70	1,2231	0,8894	0,9583	0,0690
22	70	1,2231	0,8894	0,9583	0,0690
23	70	1,2231	0,8894	0,9583	0,0690
24	75	1,8477	0,9677	1,0000	0,0323

$Z = \frac{Xi - \bar{\chi}}{S}$		
$\bar{\chi}$	Rata-rata	60,2083
S	Simpangan Baku	8,0053
Hipotesis Lilliefors		
H0 : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal		
HA : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal		
Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H0 diterima & HA ditolak		
Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H0 ditolak & HA diterima		
Lilliefors(hitung)		0,1590
Lilliefors(tabel)		0,1766
Keterangan		H0 diterima

Lampiran C. 8 Uji Normalitas *Post-Test* Hasil Belajar Kognitif

1. Kelas Eksperimen

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)						
1	70	-1,3845	0,0831	0,2	0,1169	$Z = \frac{Xi - \bar{\chi}}{S}$					
2	70	-1,3845	0,0831	0,2	0,1169						
3	70	-1,3845	0,0831	0,2	0,1169		$\bar{\chi}$	Rata-rata	78,6		
4	70	-1,3845	0,0831	0,2	0,1169		S	Simpangan Baku	6,2115		
5	70	-1,3845	0,0831	0,2	0,1169		Hipotesis Lilliefors				
6	75	-0,5796	0,2811	0,44	0,1589		H ₀ : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal				
7	75	-0,5796	0,2811	0,44	0,1589		H _A : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal				
8	75	-0,5796	0,2811	0,44	0,1589		Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H ₀ diterima & H _A ditolak				
9	75	-0,5796	0,2811	0,44	0,1589		Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H ₀ ditolak & H _A diterima				
10	75	-0,5796	0,2811	0,44	0,1589						
11	75	-0,5796	0,2811	0,44	0,1589						
12	80	0,2254	0,5892	0,72	0,1308						
13	80	0,2254	0,5892	0,72	0,1308		Lilliefors(hitung)		0,1589		
14	80	0,2254	0,5892	0,72	0,1308		Lilliefors(tabel)		0,1726		
15	80	0,2254	0,5892	0,72	0,1308		Keterangan		H ₀ diterima		
16	80	0,2254	0,5892	0,72	0,1308						
17	80	0,2254	0,5892	0,72	0,1308						
18	80	0,2254	0,5892	0,72	0,1308						
19	85	1,0303	0,8486	0,92	0,0714						
20	85	1,0303	0,8486	0,92	0,0714						
21	85	1,0303	0,8486	0,92	0,0714						
22	85	1,0303	0,8486	0,92	0,0714						
23	85	1,0303	0,8486	0,92	0,0714						
24	90	1,8353	0,9668	1	0,0332						
25	90	1,8353	0,9668	1	0,0332						

2. Kelas Kontrol

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)						
1	55	-1,7240	0,042357	0,0417	0,000691						
2	60	-1,1329	0,12863	0,2500	0,12137						
3	60	-1,1329	0,12863	0,2500	0,12137						
4	60	-1,1329	0,12863	0,2500	0,12137						
5	60	-1,1329	0,12863	0,2500	0,12137						
6	60	-1,1329	0,12863	0,2500	0,12137						
7	65	-0,5418	0,293972	0,4167	0,122694						
8	65	-0,5418	0,293972	0,4167	0,122694						
9	65	-0,5418	0,293972	0,4167	0,122694						
10	65	-0,5418	0,293972	0,4167	0,122694						
11	70	0,0493	0,519642	0,6667	0,147024						
12	70	0,0493	0,519642	0,6667	0,147024						
13	70	0,0493	0,519642	0,6667	0,147024						
14	70	0,0493	0,519642	0,6667	0,147024						
15	70	0,0493	0,519642	0,6667	0,147024						
16	70	0,0493	0,519642	0,6667	0,147024						
17	75	0,6403	0,739021	0,7917	0,052646						
18	75	0,6403	0,739021	0,7917	0,052646						
19	75	0,6403	0,739021	0,7917	0,052646						
20	80	1,2314	0,890914	0,9167	0,025753						
21	80	1,2314	0,890914	0,9167	0,025753						
22	80	1,2314	0,890914	0,9167	0,025753						
23	85	1,8225	0,965808	1,0000	0,034192						
24	85	1,8225	0,965808	1,0000	0,034192						

$Z = \frac{Xi - \bar{\chi}}{S}$		
$\bar{\chi}$	Rata-rata	69,5833
S	Simpangan Baku	8,4592
Hipotesis Lilliefors		
H0 : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal		
HA : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal		
Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H0 diterima & HA ditolak		
Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H0 ditolak & HA diterima		
Lilliefors(hitung)		0,1470
Lilliefors(tabel)		0,1766
Keterangan		H0 diterima

Lampiran C. 9 Uji Normalitas *Pre-Test* Hasil Belajar Afektif

1. Kelas Eksperimen

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)					
1	30	-2,4675	0,0068	0,04	0,0332					
2	34	-1,4264	0,0769	0,08	0,0031					
3	35	-1,1661	0,1218	0,12	0,0018					
4	36	-0,9058	0,1825	0,2	0,0175					
5	36	-0,9058	0,1825	0,2	0,0175					
6	38	-0,3852	0,3500	0,44	0,0900					
7	38	-0,3852	0,3500	0,44	0,0900					
8	38	-0,3852	0,3500	0,44	0,0900					
9	38	-0,3852	0,3500	0,44	0,0900					
10	38	-0,3852	0,3500	0,44	0,0900					
11	38	-0,3852	0,3500	0,44	0,0900					
12	39	-0,1249	0,4503	0,52	0,0697					
13	39	-0,1249	0,4503	0,52	0,0697					
14	40	0,1354	0,5538	0,68	0,1262					
15	40	0,1354	0,5538	0,68	0,1262					
16	40	0,1354	0,5538	0,68	0,1262					
17	40	0,1354	0,5538	0,68	0,1262					
18	41	0,3956	0,6538	0,76	0,1062					
19	41	0,3956	0,6538	0,76	0,1062					
20	43	0,9162	0,8202	0,8	0,0202					
21	44	1,1765	0,8803	0,88	0,0003					
22	44	1,1765	0,8803	0,88	0,0003					
23	45	1,4368	0,9246	0,96	0,0354					
24	45	1,4368	0,9246	0,96	0,0354					
25	47	1,9574	0,9748	1	0,0252					

$Z = \frac{Xi - \bar{\chi}}{S}$		
$\bar{\chi}$	Rata-rata	39,48
S	Simpangan Baku	3,8419
Hipotesis Lilliefors		
H0 : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal		
HA : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal		
Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H0 diterima & HA ditolak Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H0 ditolak & HA diterima		
Lilliefors(hitung)		0,1262
Lilliefors(tabel)		0,1726
Keterangan		H0 diterima

2. Kelas Kontrol

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)						
1	31	-1,5433	0,0614	0,0417	0,0197						
2	32	-1,3059	0,0958	0,0833	0,0125						
3	34	-0,8310	0,2030	0,2083	0,0053						
4	34	-0,8310	0,2030	0,2083	0,0053						
5	34	-0,8310	0,2030	0,2083	0,0053						
6	35	-0,5936	0,2764	0,2917	0,0153						
7	35	-0,5936	0,2764	0,2917	0,0153						
8	36	-0,3561	0,3609	0,5000	0,1391						
9	36	-0,3561	0,3609	0,5000	0,1391						
10	36	-0,3561	0,3609	0,5000	0,1391						
11	36	-0,3561	0,3609	0,5000	0,1391						
12	36	-0,3561	0,3609	0,5000	0,1391						
13	37	-0,1187	0,4528	0,5833	0,1306						
14	37	-0,1187	0,4528	0,5833	0,1306						
15	38	0,1187	0,5472	0,6250	0,0778						
16	39	0,3561	0,6391	0,7500	0,1109						
17	39	0,3561	0,6391	0,7500	0,1109						
18	39	0,3561	0,6391	0,7500	0,1109						
19	40	0,5936	0,7236	0,8333	0,1097						
20	40	0,5936	0,7236	0,8333	0,1097						
21	41	0,8310	0,7970	0,9167	0,1197						
22	41	0,8310	0,7970	0,9167	0,1197						
23	42	1,0684	0,8573	0,9583	0,1010						
24	52	3,4427	0,9997	1,0000	0,0003						

		$Z = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$			
\bar{X}	Rata-rata			37,5	
S	Simpangan Baku			4,2118	
Hipotesis Lilliefors					
H0 : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal					
HA : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal					
Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H0 diterima & HA ditolak					
Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H0 ditolak & HA diterima					
		Lilliefors(hitung)			0,1391
		Lilliefors(tabel)			0,1766
		Keterangan			H0 Diterima

Lampiran C. 10 Uji Normalitas *Post-Test* Hasil Belajar Afektif

1. Kelas Eksperimen

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	35	-1,5615	0,0592	0,04	0,0192
2	36	-1,3064	0,0957	0,12	0,0243
3	36	-1,3064	0,0957	0,12	0,0243
4	37	-1,0512	0,1466	0,2	0,0534
5	37	-1,0512	0,1466	0,2	0,0534
6	38	-0,7961	0,2130	0,36	0,1470
7	38	-0,7961	0,2130	0,36	0,1470
8	38	-0,7961	0,2130	0,36	0,1470
9	38	-0,7961	0,2130	0,36	0,1470
10	40	-0,2858	0,3875	0,4	0,0125
11	41	-0,0306	0,4878	0,52	0,0322
12	41	-0,0306	0,4878	0,52	0,0322
13	41	-0,0306	0,4878	0,52	0,0322
14	42	0,2245	0,5888	0,76	0,1712
15	42	0,2245	0,5888	0,76	0,1712
16	42	0,2245	0,5888	0,76	0,1712
17	42	0,2245	0,5888	0,76	0,1712
18	42	0,2245	0,5888	0,76	0,1712
19	42	0,2245	0,5888	0,76	0,1712
20	44	0,7348	0,7688	0,8	0,0312
21	46	1,2452	0,8935	0,88	0,0135
22	46	1,2452	0,8935	0,88	0,0135
23	47	1,5003	0,9332	0,92	0,0132
24	48	1,7555	0,9604	0,96	0,0004
25	49	2,0106	0,9778	1	0,0222

$Z = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$		
\bar{X}	Rata-rata	41,12
S	Simpangan Baku	3,9192
Hipotesis Lilliefors		
H0 : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal		
HA : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal		
Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H0 diterima & HA ditolak		
Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H0 ditolak & HA diterima		
Lilliefors(hitung)		0,1712
Lilliefors(tabel)		0,1726
Keterangan		H0 diterima

2. Kelas Kontrol

NO	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)						
1	33	-1,5762	0,0575	0,0417	0,01582						
2	34	-1,2807	0,1002	0,1667	0,06651						
3	34	-1,2807	0,1002	0,1667	0,06651						
4	34	-1,2807	0,1002	0,1667	0,06651						
5	35	-0,9851	0,1623	0,2500	0,08772						
6	35	-0,9851	0,1623	0,2500	0,08772						
7	36	-0,6896	0,2452	0,3333	0,08811						
8	36	-0,6896	0,2452	0,3333	0,08811						
9	37	-0,3940	0,3468	0,4167	0,06989						
10	37	-0,3940	0,3468	0,4167	0,06989						
11	38	-0,0985	0,4608	0,5417	0,08090						
12	38	-0,0985	0,4608	0,5417	0,08090						
13	38	-0,0985	0,4608	0,5417	0,08090						
14	39	0,1970	0,5781	0,6667	0,08857						
15	39	0,1970	0,5781	0,6667	0,08857						
16	39	0,1970	0,5781	0,6667	0,08857						
17	40	0,4926	0,6888	0,7083	0,01949						
18	41	0,7881	0,7847	0,7917	0,00699						
19	41	0,7881	0,7847	0,7917	0,00699						
20	42	1,0836	0,8607	0,8333	0,02740						
21	43	1,3792	0,9161	0,9583	0,04225						
22	43	1,3792	0,9161	0,9583	0,04225						
23	43	1,3792	0,9161	0,9583	0,04225						
24	45	1,9702	0,9756	1,0000	0,02441						

$Z = \frac{X_i - \bar{\chi}}{S}$		
$\bar{\chi}$	Rata-rata	38,3333
S	Simpangan Baku	3,3837
Hipotesis Lilliefors		
H0 : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal		
HA : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi tidak normal		
Jika nilai L. hitung < L. tabel Maka H0 diterima & HA ditolak		
Jika nilai L. hitung > L. tabel Maka H0 ditolak & HA diterima		
Lilliefors(hitung)		0,0886
Lilliefors(tabel)		0,1766
Keterangan		H0 diterima

Lampiran C. 11 Uji Normalitas *Pre-Test* Hasil Belajar Psikomotor

No	Pre-eksp	Pre-kont		Pretest		Pretest	
1	15	25	mean	19,8	mean	21,91667	
2	16	24	Modus	19	Modus	23	
3	17	24	standar deviasi	2,4324199	Standar deviasi	1,998188	
4	18	20	Skewness	0,3288906	Skewness	-0,54216	
5	18	19					
6	18	22	Koefesien kemiringan pearson 1				
7	18	23					
8	19	23	$skew = \frac{\bar{x} - m_o}{S}$				
9	19	21					
10	19	19					
11	19	22					
12	19	21					
13	19	23					
14	20	18					
15	20	22					
16	20	23					
17	21	24					
18	21	24					
19	21	20					
20	21	19					
21	22	20					
22	22	24					
23	23	23					
24	25	23					
25	25						

Lampiran C. 12 Uji Normalitas *Post-Test* Hasil Belajar Psikomotor

No	Post-eksp	Post-kontr		Posttest		Posttest
1	34	32	mean	35,52	mean	26,625
2	34	34	Modus	35	Modus	25
3	34	32	standar deviasi	1,2288206	Standar deviasi	2,699638
4	34	29	Skewness	0,42317	Skewness	0,601933
5	34	25				
6	35	29				
7	35	26				
8	35	26	Koefesien kemiringan pearson 1			
9	35	24				
10	35	24	$skew = \frac{\bar{x} - m_o}{S}$			
11	35	25				
12	35	27				
13	35	25				
14	35	26				
15	35	27				
16	36	25				
17	36	25				
18	36	25				
19	36	27				
20	37	25				
21	37	24				
22	37	26				
23	37	26				
24	38	25				
25	38					

Lampiran C. 13 Tabel Uji Normalitas Lilifors

$n \setminus \alpha$	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
4	0.4129	0.3754	0.3456	0.3216	0.3027
5	0.3959	0.3427	0.3188	0.3027	0.2893
6	0.3728	0.3245	0.2982	0.2816	0.2694
7	0.3504	0.3041	0.2802	0.2641	0.2521
8	0.3331	0.2875	0.2649	0.2502	0.2387
9	0.3162	0.2744	0.2522	0.2382	0.2273
10	0.3037	0.2616	0.2410	0.2273	0.2171
11	0.2905	0.2506	0.2306	0.2179	0.2080
12	0.2812	0.2426	0.2228	0.2101	0.2004
13	0.2714	0.2337	0.2147	0.2025	0.1932
14	0.2627	0.2257	0.2077	0.1959	0.1869
15	0.2545	0.2196	0.2016	0.1899	0.1811

$n \setminus \alpha$	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
16	0.2477	0.2128	0.1956	0.1843	0.1758
17	0.2408	0.2071	0.1902	0.1794	0.1711
18	0.2345	0.2018	0.1852	0.1747	0.1666
19	0.2285	0.1965	0.1803	0.1700	0.1624
20	0.2226	0.1920	0.1764	0.1666	0.1589
21	0.2190	0.1881	0.1726	0.1629	0.1553
22	0.2141	0.1840	0.1690	0.1592	0.1517
23	0.2090	0.1798	0.1650	0.1555	0.1484
24	0.2053	0.1766	0.1619	0.1527	0.1458
25	0.2010	0.1726	0.1589	0.1498	0.1429
26	0.1985	0.1699	0.1562	0.1472	0.1406
27	0.1941	0.1665	0.1533	0.1448	0.1381
28	0.1911	0.1641	0.1509	0.1423	0.1358
29	0.1886	0.1614	0.1483	0.1398	0.1334
30	0.1848	0.1590	0.1460	0.1378	0.1315
31	0.1820	0.1559	0.1432	0.1353	0.1291
32	0.1798	0.1542	0.1415	0.1336	0.1274
33	0.1770	0.1518	0.1392	0.1314	0.1254
34	0.1747	0.1497	0.1373	0.1295	0.1236
35	0.1720	0.1478	0.1356	0.1278	0.1220
36	0.1695	0.1454	0.1336	0.1260	0.1203
37	0.1677	0.1436	0.1320	0.1245	0.1188
38	0.1653	0.1421	0.1303	0.1230	0.1174
39	0.1634	0.1402	0.1288	0.1214	0.1159
40	0.1616	0.1386	0.1275	0.1204	0.1147
41	0.1599	0.1373	0.1258	0.1186	0.1131
42	0.1573	0.1353	0.1244	0.1172	0.1119
43	0.1556	0.1339	0.1228	0.1159	0.1106
44	0.1542	0.1322	0.1216	0.1148	0.1095
45	0.1525	0.1309	0.1204	0.1134	0.1083
46	0.1512	0.1293	0.1189	0.1123	0.1071
47	0.1499	0.1282	0.1180	0.1113	0.1062
48	0.1476	0.1269	0.1165	0.1098	0.1047
49	0.1463	0.1256	0.1153	0.1089	0.1040
50	0.1457	0.1246	0.1142	0.1079	0.1030
OVER 50	1.035	0.895	0.819	0.775	0.741
	f(n)	f(n)	f(n)	f(n)	f(n)

Lampiran C. 14 Uji Homogenitas *Pre-Test* Hasil Belajar Kognitif

			F-Test Two-Sample for Variances		
			Variable 1		Variable 2
	VARIAN 1	VARIAN 2	Mean	60,20833	54,4
	64,0851	56,9167	Variance	64,08514	56,91667
			Observations	24	25
			df	23	24
F(hitung)	1,125947		F	1,125947	
F(tabel)	1,993239		P(F<=f) one-tail	0,386903	
Ket	Homogen		F Critical one-tail	1,993239	

Lampiran C. 15 Uji Homogenitas *Post-Test* Hasil Belajar Kognitif

			F-Test Two-Sample for Variances		
			Variable 1		Variable 2
	VARIAN 1	VARIAN 2	Mean	70,20833	78,6
	61,9112	38,5833	Variance	61,91123	38,58333
			Observations	24	25
			df	23	24
F(hitung)	1,604611		F	1,604611	
F(tabel)	1,993239		P(F<=f) one-tail	0,128512	
Ket	Homogen		F Critical one-tail	1,993239	

Lampiran C. 16 Uji Homogenitas *Pre-Test* Hasil Belajar Afektif

	VARIAN 1	VARIAN 2
	17,7391	14,7600
F(hitung)	1,201838	
F(tabel)	1,993239	
Ket	Homogen	

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Pre-KONTROL</i>	<i>Pre-EKSPERIMEN</i>
Mean	37,5	39,48
Variance	17,73913043	14,76
Observations	24	25
df	23	24
F	1,201838105	
P(F<=f) one-tail	0,328616452	
F Critical one-tail	1,993239135	

Lampiran C. 17 Uji Homogenitas *Post-Test* Hasil Belajar Afektif

	VARIAN 1	VARIAN 2
	11,4493	15,3600
F(hitung)	0,745396	
F(tabel)	1,993239	
Ket	Homogen	

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Post-KONTROL</i>	<i>Post-EKSPERIMEN</i>
Mean	38,33333333	41,12
Variance	11,44927536	15,36
Observations	24	25
df	23	24
F	0,745395531	
P(F<=f) one-tail	0,24208542	
F Critical one-tail	1,993239135	

Lampiran C. 18 Uji Homogenitas *Pre-Test Post-Test* Kelas Eksperimen

Kognitif

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	54,4	78,6
Variance	56,91667	38,58333
Observations	25	25
df	24	24
F	1,475162	
P(F<=f) one-tail	0,173735	
F Critical one-tail	1,98376	

Afektif

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Mean	41,12	39,48
Variance	15,36	14,76
Observations	25	25
df	24	24
F	1,040650407	
P(F<=f) one-tail	0,461526848	
F Critical one-tail	1,983759568	

Lampiran C. 19 Uji Hipotesis *Pre-Test* Hasil Belajar Kognitif

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>PRE-EKSPERIMEN</i>	<i>PRE-KONTROL</i>
Mean	54,4	60,20833333
Variance	56,91666667	64,08514493
Observations	25	24
Pooled Variance	60,42464539	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	47	
t Stat	-2,614701175	
P(T<=t) one-tail	0,005982114	
t Critical one-tail	1,677926722	
P(T<=t) two-tail	0,011964227	
t Critical two-tail	2,011740514	

Lampiran C. 20 Uji Hipotesis *Post-Test* Hasil Belajar Kognitif

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>POST-KONTROL</i>	<i>POST-EKSPERIMENT</i>
Mean	70,20833333	78,6
Variance	61,91123188	38,58333333
Observations	24	25
Pooled Variance	49,99911348	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	47	
t Stat	-4,152834824	
P(T<=t) one-tail	6,86248E-05	
t Critical one-tail	1,677926722	
P(T<=t) two-tail	0,00013725	
t Critical two-tail	2,011740514	

Lampiran C. 21 Uji Hipotesis *Pre-Test* Hasil Belajar Afektif

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>Pre-KONTROL</i>	<i>Pre-EKSPERIMEN</i>
Mean	37,5	39,48
Variance	17,73913043	14,76
Observations	24	25
Pooled Variance	16,21787234	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	47	
t Stat	-1,720464979	
P(T<=t) one-tail	0,04596322	
t Critical one-tail	1,677926722	
P(T<=t) two-tail	0,09192644	
t Critical two-tail	2,011740514	

Lampiran C. 22 Uji Hipotesis *Post-Test* Hasil Belajar Afektif

	<i>Post-Kontrol</i>	<i>Post-Eksperiment</i>
Mean	38,33333333	40,92
Variance	11,44927536	20,24333333
Observations	24	25
Pooled Variance	15,93985816	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	47	
t Stat	-2,267126877	
P(T<=t) one-tail	0,014011922	
t Critical one-tail	1,677926722	
P(T<=t) two-tail	0,028023844	
t Critical two-tail	2,011740514	

Lampiran C. 23 Uji Hipotesis *Pre-Test* Hasil Belajar Psikomotor

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>PRE-EKSPERIMEN</i>	<i>PRE-KONTROL</i>
Mean	19,8	21,91666667
Variance	5,916666667	3,992753623
Observations	25	24
Pooled Variance	4,975177305	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	47	
t Stat	-3,320670426	
P(T<=t) one-tail	0,000871291	
t Critical one-tail	1,677926722	
P(T<=t) two-tail	0,001742582	
t Critical two-tail	2,011740514	

Lampiran C. 24 Uji Hipotesis *Post-Test* Hasil Belajar Psikomotor

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>POST-KONTROL</i>	<i>POST-EKSPERIMEN</i>
Mean	26,6250	35,52
Variance	7,2880	1,51
Observations	24,0000	25
Pooled Variance	4,3376	
Hypothesized Mean Difference	0,0000	
df	47,0000	
t Stat	-14,9452	
P(T<=t) one-tail	0,0000	
t Critical one-tail	1,6779	
P(T<=t) two-tail	0,0000	
t Critical two-tail	2,0117	

Lampiran C. 25 Uji Hipotesis *Pre-Test Post-Test* Kognitif Kelas Eksperimen

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	54,4	78,6
Variance	56,9167	38,5833
Observations	25	25
Pearson Correlation	0,1369	
Hypothesized Mean Difference	0,0000	
df	24,0000	
t Stat	-13,3082	
P(T<=t) one-tail	0,0000	
t Critical one-tail	1,7109	
P(T<=t) two-tail	0,0000	
t Critical two-tail	2,063899	

Lampiran C. 26 Uji Hipotesis *Pre-Test Post-Test* Afektif Kelas Eksperimen

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	39,48	41,12
Variance	14,76	15,36
Observations	25	25
Pearson Correlation	0,015386	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	24	
t Stat	-1,50575	
P(T<=t) one-tail	0,07259	
t Critical one-tail	1,710882	
P(T<=t) two-tail	0,145181	
t Critical two-tail	2,063899	

Lampiran C. 27 Uji Hipotesis *Pre-Test Post-Test* Psikomotor Kelas Eksperimen

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>PRE-EKSPERIMEN</i>	<i>POST-EKSPERIMEN</i>
Mean	19,8	35,52
Variance	5,9167	1,51
Observations	25	25
Pearson Correlation	-0,0613	
Hypothesized Mean Difference	0,0000	
df	24	
t Stat	-28,1553	
P(T<=t) one-tail	0,0000	
t Critical one-tail	1,7109	
P(T<=t) two-tail	0,0000	
t Critical two-tail	2,0639	

Lampiran C. 28 Uji *N-Gain* kognitif

1. Kelas Eksperimen

PRETEST	POSTTEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (100-PRE)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
50	80	30	50	0,600	60,000
55	70	15	45	0,333	33,333
55	80	25	45	0,556	55,556
50	75	25	50	0,500	50,000
70	85	15	30	0,500	50,000
55	75	20	45	0,444	44,444
50	80	30	50	0,600	60,000
65	75	10	35	0,286	28,571
55	90	35	45	0,778	77,778
60	85	25	40	0,625	62,500
60	70	10	40	0,250	25,000
50	85	35	50	0,700	70,000
50	80	30	50	0,600	60,000
70	80	10	30	0,333	33,333
45	75	30	55	0,545	54,545
45	70	25	55	0,455	45,455
55	85	30	45	0,667	66,667
60	70	10	40	0,250	25,000
60	75	15	40	0,375	37,500
50	85	35	50	0,700	70,000
45	70	25	55	0,455	45,455
40	80	40	60	0,667	66,667
50	75	25	50	0,500	50,000
60	80	20	40	0,500	50,000
55	90	35	45	0,778	77,778
54,4	78,6	24,2	45,6	0,520	51,983

2. Kelas Kontrol

PRETEST	POSTTEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (100-PRE)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
60	65	5	40	0,125	12,500
70	85	15	30	0,500	50,000
70	80	10	30	0,333	33,333
50	60	10	50	0,200	20,000
65	70	5	35	0,143	14,286
50	65	15	50	0,300	30,000
65	60	-5	35	-0,143	-14,286
65	70	5	35	0,143	14,286
70	80	10	30	0,333	33,333
55	60	5	45	0,111	11,111
55	70	15	45	0,333	33,333
55	70	15	45	0,333	33,333
65	75	10	35	0,286	28,571
75	85	10	25	0,400	40,000
50	55	5	50	0,100	10,000
60	70	10	40	0,250	25,000
65	65	0	35	0,000	0,000
65	75	10	35	0,286	28,571
50	65	15	50	0,300	30,000
50	70	20	50	0,400	40,000
50	60	10	50	0,200	20,000
55	80	25	45	0,556	55,556
60	70	10	40	0,250	25,000
70	75	5	30	0,167	16,667
60,2083	70,0000	9,7917	39,7917	0,2461	24,6081

Lampiran C. 29 Uji *N-Gain* Afektif

1. Kelas Eksperimen

PRETEST	POSTTEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (60-PRE)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
40	41	1	20	0,05000	5,0000
39	42	3	21	0,14286	14,2857
36	40	4	24	0,16667	16,6667
45	42	-3	15	-0,20000	-20,0000
38	41	3	22	0,13636	13,6364
41	49	8	19	0,42105	42,1053
43	37	-6	17	-0,35294	-35,2941
38	38	0	22	0,00000	0,0000
39	41	2	21	0,09524	9,5238
38	42	4	22	0,18182	18,1818
44	38	-6	16	-0,37500	-37,5000
38	42	4	22	0,18182	18,1818
41	38	-3	19	-0,15789	-15,7895
38	36	-2	22	-0,09091	-9,0909
40	48	8	20	0,40000	40,0000
40	37	-3	20	-0,15000	-15,0000
45	42	-3	15	-0,20000	-20,0000
44	38	-6	16	-0,37500	-37,5000
30	47	17	30	0,56667	56,6667
47	46	-1	13	-0,07692	-7,6923
35	36	1	25	0,04000	4,0000
34	35	1	26	0,03846	3,8462
36	46	10	24	0,41667	41,6667
40	42	2	20	0,10000	10,0000
38	44	6	22	0,27273	27,2727
39,48	41,12	1,64	20,52	0,049266744	4,926674399

2. Kelas Kontrol

PRETEST	POSTTEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (60-PRE)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
34	38	4	26	0,1538	15,3846
35	43	8	25	0,3200	32,0000
31	34	3	29	0,1034	10,3448
36	36	0	24	0,0000	0,0000
40	39	-1	20	-0,0500	-5,0000
41	43	2	19	0,1053	10,5263
36	37	1	24	0,0417	4,1667
52	45	-7	8	-0,8750	-87,5000
34	36	2	26	0,0769	7,6923
37	38	1	23	0,0435	4,3478
39	39	0	21	0,0000	0,0000
41	34	-7	19	-0,3684	-36,8421
36	35	-1	24	-0,0417	-4,1667
39	39	0	21	0,0000	0,0000
32	33	1	28	0,0357	3,5714
42	41	-1	18	-0,0556	-5,5556
40	43	3	20	0,1500	15,0000
34	34	0	26	0,0000	0,0000
36	40	4	24	0,1667	16,6667
36	37	1	24	0,0417	4,1667
39	41	2	21	0,0952	9,5238
38	42	4	22	0,1818	18,1818
37	38	1	23	0,0435	4,3478
35	35	0	25	0,0000	0,0000
37,5	38,33333	0,833333	22,5	0,00702352	0,702351976

Lampiran C. 30 Uji *N-Gain* Psikomotor

1. Kelas Eksperimen

PRETEST	POSTTEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (40-PRE)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
25	36	11	15	0,733	73,333
25	38	13	15	0,867	86,667
21	35	14	19	0,737	73,684
22	34	12	18	0,667	66,667
23	35	12	17	0,706	70,588
18	34	16	22	0,727	72,727
18	35	17	22	0,773	77,273
21	38	17	19	0,895	89,474
15	36	21	25	0,840	84,000
19	34	15	21	0,714	71,429
17	37	20	23	0,870	86,957
20	34	14	20	0,700	70,000
20	35	15	20	0,750	75,000
22	37	15	18	0,833	83,333
19	35	16	21	0,762	76,190
19	37	18	21	0,857	85,714
19	35	16	21	0,762	76,190
16	35	19	24	0,792	79,167
18	35	17	22	0,773	77,273
20	35	15	20	0,750	75,000
18	37	19	22	0,864	86,364
19	34	15	21	0,714	71,429
21	36	15	19	0,789	78,947
19	35	16	21	0,762	76,190
21	36	15	19	0,789	78,947
19,8	35,52	15,72	20,2	0,77701731	77,7017

2. Kelas Kontrol

PRETEST	POSTTEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (40-PRE)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
25	32	7	15	0,467	46,667
24	34	10	16	0,625	62,500
24	32	8	16	0,500	50,000
20	29	9	20	0,450	45,000
19	25	6	21	0,286	28,571
22	29	7	18	0,389	38,889
23	26	3	17	0,176	17,647
23	26	3	17	0,176	17,647
21	24	3	19	0,158	15,789
19	24	5	21	0,238	23,810
22	25	3	18	0,167	16,667
21	27	6	19	0,316	31,579
23	25	2	17	0,118	11,765
18	26	8	22	0,364	36,364
22	27	5	18	0,278	27,778
23	25	2	17	0,118	11,765
24	25	1	16	0,063	6,250
24	25	1	16	0,063	6,250
20	27	7	20	0,350	35,000
19	25	6	21	0,286	28,571
20	24	4	20	0,200	20,000
24	26	2	16	0,125	12,500
23	26	3	17	0,176	17,647
23	25	2	17	0,118	11,765
21,9167	26,6250	4,7083	18,0833	0,2585	25,8508

Lampiran C. 31 Uji *Effect Size D* Cohen's Kognitif

NO	POST-KONTROL	POST-EKSPERIMEN
1	65	80
2	85	70
3	80	80
4	60	75
5	70	85
6	65	75
7	60	80
8	70	75
9	80	90
10	60	85
11	70	70
12	70	85
13	75	80
14	85	80
15	70	75
16	60	70
17	65	85
18	75	70
19	65	75
20	70	85
21	60	70
22	80	80
23	70	75
24	75	80
25		90
Total	1685	1965
MEAN	70,2083	78,6
SD	7,868369074	6,211548385
m2-m1	8,3917	
SG	7,071005125	
d cohen	1,186771402	
ket	Besar	

Lampiran C. 32 Uji *Effect Size D* Cohen's Afektif

NO	Post-KONTROL	Post-EKSPERIMEN
1	38	39
2	43	42
3	34	40
4	36	42
5	39	37
6	43	48
7	37	46
8	45	38
9	36	41
10	38	42
11	39	37
12	34	42
13	35	38
14	39	36
15	33	48
16	41	37
17	43	42
18	34	38
19	40	47
20	37	46
21	41	35
22	42	30
23	38	46
24	35	42
25		44
Total	920	1023
MEAN	38,3333	40,92
SD	3,383677786	4,499259198
m2-m1	2,5867	
SG	3,992475192	
d cohen's	0,64788547	
ket	Sedang	

Lampiran C. 33 Uji *Effect Size D* Cohen's Psikomotor

NO	POST-KONTROL	POST-EKSPERIMEN
1	32	36
2	34	38
3	32	35
4	29	34
5	25	35
6	29	34
7	26	35
8	26	38
9	24	36
10	24	34
11	25	37
12	27	34
13	25	35
14	26	37
15	27	35
16	25	37
17	25	35
18	25	35
19	27	35
20	25	35
21	24	37
22	26	34
23	26	36
24	25	35
25		36
Total	639	888
MEAN	26,6250	35,5
STD.DEVIA	2,6996	1,2288
M2-M1	8,8950	
SG	2,08267933	
d Cohen's	4,270940741	
Ket	Besar	

Lampiran C. 34 Koefisien Determinasi

Kognitif

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0,1369
R Square	0,0187
Adjusted R Square	-0,0239
Standard Error	6,2854
Observations	25

Afektif

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0,0154
R Square	0,00024
Adjusted R Square	-0,0432
Standard Error	3,9240
Observations	25

Psikomotor

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0,0613
R Square	0,0038
Adjusted R Square	-0,0396
Standard Error	1,2529
Observations	25

D. Lampiran Dokumentasi

Lampiran D. 1 Kegiatan Meminta Ijin Kepada Kepala



Lampiran D. 2 Uji Coba Soal dan Angket Ke Kelas V**Lampiran D. 3 Kegiatan *Pre-Test* Kelas Kontrol**

Lampiran D. 4 Lembar Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol

Nama: R. 201

Kelas: 4A

Pilihlah jawaban yang sesuai, lalu beri tanda ceklis (✓) pada kolom dengan keterangan yaitu 1 (Tidak Setuju) 2 (Kurang Setuju) 3 (Setuju) dan 4 (Sangat Setuju)

1. Saya menyelesaikan aktivitas berjalan, berlari, melompat, dan meloncat selama pembelajaran berlangsung.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
2. Saya enggan mengikuti pembelajaran variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor ini.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
3. Saya berjalan masuk ke kelas secara perlahan dan tertib setelah memeriksa kuku diluar kelas.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
4. Saya enggan melakukan piket kelas karena cape dan malas.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
5. Saya senang sekali dapat berdiskusi dengan teman kelompok dan mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
6. Mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor bersama teman kelompok sangat merepotkan bagi saya.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
7. Saya suka mendukung teman tim saya dengan meloncat-loncat berteriak semangat saat permainan dan turnamen.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
8. Saya malas menyemangati tim saya permainan dan turnamen, karena membuat saya kelelahan harus meloncat-loncat dan berteriak.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
9. Saya selalu membersihkan diri, seperti berjalan ke wc untuk meneuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan aktivitas fisik.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
10. Saya bisa mempraktekkan semua variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor saat pembelajaran.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)

11. Saya percaya diri untuk mempraktekan variasi dan kombinasi pola gerak dasar di depan teman-teman.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
12. Saya sering merasa bingung saat mengikuti variasi gerak dalam pembelajaran.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
13. Saya menjadi lebih suka berjalan-jalan pagi di setiap hari libur sekolah setelah belajar variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
14. Saya mulai rutin berjalan atau berlari pagi setelah belajar gerak dasar lokomotor di sekolah.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
15. Saya membantu guru menata kembali alat-alat olahraga yang sudah digunakan dengan berjalan ke ruangan peralatan.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)

$$\frac{15 \times 10}{2} = 75$$

NAMA : khansa mazaya

KELAS : 4 A

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...
 - A. Berlari kedepan
 - B. Memutar kepala
 - C. Melompat dan meloncat
 - D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - A. Dilakukan dengan berpindah tempat
 - B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - A. Menekuk lutut, mcliuakkan tubuh, dan melompat di tempat
 - B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...
 - A. Menekuk lutut dan melompat
 - B. Berjalan dan melompat
 - C. Lari, lompat, dan mendarat
 - D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...
 - A. Berlari, mendarat dan melompat
 - B. Berjalan, berlari dan meloncat
 - C. Berjalan, berlari dan melompat
 - D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...
 - A. Berjalan jongkok
 - B. Melompat dengan satu kaki
 - C. Melangkah dengan mengayun lengan
 - D. Berlari sambal meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...
 - A. Berlari dengan kecepatan yang lambat
 - B. Melompat secara perlahan
 - C. Ayunan tangan tidak seimbang
 - D. Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki
 Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...
 - A. 1, 2, dan 4
 - B. 2, 3, dan 4
 - C. 1, 2, dan 3
 - D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- Menapak dengan seluruh telapak kaki
 - Mencondongkan badan ke depan
 - Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 - Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
- Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
 - Berlari, melompat dan melempar bola
 - Berjalan, berlari dan berjingkat
 - Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 - Berlari, mengoper, dan meloncat
 - Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
 - Lari, melompat, mendarat
 - Duduk, lompat, berlari
 - Lari, duduk, berdiri
 - Jongkok, berdiri, melompat
 - Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
 - Melangkah dan menyanyi
 - Menekuk dan meloncat
 - Berlari dan melompat
 - Berdiri dan menendang
 - Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
 - Asal bergerak saja
 - Hanya menggerakkan kaki
 - Membuat tubuh berpindah tempat
 - Acak dan tidak berirama
 - Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
 - Melatih jantung dan paru-paru
 - Menghindari cedera lutut
 - Memperpanjang waktu istirahat
 - Meningkatkan kekuatan otot kaki
 - Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
 - Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 - Melompat dan meloncat diawali berlari
 - Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 - Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
 - Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
 - Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 - Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 - Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 - Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
 - Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
 - Berlari
 - Berjalan
 - Meloncat
 - Melompat
 - Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
 - Berjalan jingjit
 - Berjalan jongkok
 - Berjalan diam
 - Berjalan cepat
 - Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
 - Bentengan
 - Engklek (sondah)
 - Menggiring bola
 - Rintangan kardus (melompati kardus)
 - Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
 - Boiboyan
 - Rintangan tali (lompat tali)
 - Engklek (sondah)
 - Lompat jauh

$$\frac{10}{2} \times 10 = 50$$

NAMA : Bintang [3]
 KELAS : 4A

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...
 - A. Berlari kedepan
 - B. Memutar kepala
 - C. Melompat dan meloncat
 - D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - A. Dilakukan dengan berpindah tempat
 - B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - A. Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat
 - B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...
 - A. Menekuk lutut dan melompat
 - B. Berjalan dan melompat
 - C. Lari, lompat, dan mendarat
 - D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...
 - A. Berlari, mendarat dan melompat
 - B. Berjalan, berlari dan meloncat
 - C. Berjalan, berlari dan melompat
 - D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...
 - A. Berjalan jongkok
 - B. Melompat dengan satu kaki
 - C. Melangkah dengan mengayun lengan
 - D. Berlari sambal meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...
 - A. Berlari dengan kecepatan yang lambat
 - B. Melompat secara perlahan
 - C. Ayunan tangan tidak seimbang
 - D. Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki
 Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...
 - A. 1, 2, dan 4
 - B. 2, 3, dan 4
 - C. 1, 2, dan 3
 - D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- Menapak dengan seluruh telapak kaki
 - Mencondongkan badan ke depan
 - Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 - Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
- Berlari, melompat dan melempar bola
 - Berjalan, berlari dan berjingkat
 - Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 - Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
- Lari, melompat, mendarat
 - Duduk, lompat, berlari
 - Lari, duduk, berdiri
 - Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
- Melangkah dan menyanyi
 - Menekuk dan meloncat
 - Berlari dan melompat
 - Berdiri dan menendang
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
- Asal bergerak saja
 - Hanya menggerakkan kaki
 - Membuat tubuh berpindah tempat
 - Acak dan tidak berirama
14. Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
- Melatih jantung dan paru-paru
 - Menghindari cedera lutut
 - Memperpanjang waktu istirahat
 - Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
- Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 - Melompat dan meloncat diawali berlari
 - Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 - Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
- Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 - Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 - Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 - Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
- Berlari
 - Berjalan
 - Meloncat
 - Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
- Berjalan jingjit
 - Berjalan jongkok
 - Berjalan diam
 - Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
- Bentengan
 - Engklek (sondah)
 - Menggiring bola
 - Rintangan kardus (melompati kardus)
20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
- Boiboyan
 - Rintangan tali (lompat tali)
 - Engklek (sondah)
 - Lompat jauh

Lampiran D. 5 Kegiatan *Pre-test* Kelas Eksperimen

Lampiran D. 6 Lembar Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

Nama: Safira

Kelas: 9C

Pilihlah jawaban yang sesuai, lalu beri tanda ceklis (✓) pada kolom dengan keterangan yaitu 1 (Tidak Setuju) 2 (Kurang Setuju) 3 (Setuju) dan 4 (Sangat Setuju)

1. Saya menyelesaikan aktivitas berjalan, berlari, melompat, dan meloncat selama pembelajaran berlangsung.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
2. Saya enggan mengikuti pembelajaran variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor ini.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
3. Saya berjalan masuk ke kelas secara perlahan dan tertib setelah memeriksa kuku diluar kelas.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
4. Saya enggan melakukan piket kelas karena cape dan malas.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
5. Saya senang sekali dapat berdiskusi dengan teman kelompok dan mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
6. Mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor bersama teman kelompok sangat merepotkan bagi saya.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
7. Saya suka mendukung teman tim saya dengan meloncat-loncat berteriak semangat saat permainan dan turnamen.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
8. Saya malas menyemangati tim saya permainan dan turnamen, karena membuat saya kelelahan harus meloncat-loncat dan berteriak.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
9. Saya selalu membersihkan diri, seperti berjalan ke wc untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan aktivitas fisik.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
10. Saya bisa mempraktekkan semua variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor saat pembelajaran.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)

11. Saya percaya diri untuk mempraktekan variasi dan kombinasi pola gerak dasar di depan teman-teman.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
12. Saya sering merasa bingung saat mengikuti variasi gerak dalam pembelajaran.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
13. Saya menjadi lebih suka berjalan-jalan pagi di setiap hari libur sekolah setelah belajar variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
14. Saya mulai rutin berjalan atau berlari pagi setelah belajar gerak dasar lokomotor di sekolah.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)
15. Saya membantu guru menata kembali alat-alat olahraga yang sudah digunakan dengan berjalan ke ruangan peralatan.
 1 (tidak setuju) 2 (kurang setuju) 3 (setuju) 4 (sangat setuju)

NAMA : Riza

$$\frac{8}{2} \times 10 = 40$$

KELAS : 4C

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...
 - A. Berlari kedepan
 - B. Memutar kepala
 - C. Melompat dan meloncat
 - D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - A. Dilakukan dengan berpindah tempat
 - B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - A. Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat
 - B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...
 - A. Menekuk lutut dan melompat
 - B. Berjalan dan melompat
 - C. Lari, lompat, dan mendarat
 - D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...
 - A. Berlari, mendarat dan melompat
 - B. Berjalan, berlari dan meloncat
 - C. Berjalan, berlari dan melompat
 - D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...
 - A. Berjalan jongkok
 - B. Melompat dengan satu kaki
 - C. Melangkah dengan mengayun lengan
 - D. Berlari sambil meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...
 - A. Berlari dengan kecepatan yang lambat
 - B. Melompat secara perlahan
 - C. Ayunan tangan tidak seimbang
 - D. Tolakan menggunakan kaki yang terkunt
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki
 Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...
 - A. 1, 2, dan 4
 - B. 2, 3, dan 4
 - C. 1, 2, dan 3
 - D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- A. Menapak dengan seluruh telapak kaki
 B. Mencondongkan badan ke depan
 C. Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 D. Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
 A. Berlari, melompat dan melempar bola
 B. Berjalan, berlari dan berjingkat
 C. Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 D. Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
 A. Lari, melompat, mendurat
 B. Duduk, lompat, berlari
 C. Lari, duduk, berdiri
 D. Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
 A. Melangkah dan menyangi
 B. Menekuk dan meloncat
 C. Berlari dan melompat
 D. Berdiri dan menendang
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
 A. Asal bergerak saja
 B. Hanya menggerakkan kaki
 C. Membuat tubuh berpindah tempat
 D. Acak dan tidak berirama
14. Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
 A. Melatih jantung dan paru-paru
 B. Menghindari cedera lutut
 C. Memperpanjang waktu istirahat
 D. Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
 A. Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 B. Melompat dan meloncat diawali berlari
 C. Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 D. Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
 A. Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 B. Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 C. Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 D. Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
 A. Berlari
 B. Berjalan
 C. Meloncat
 D. Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
 A. Berjalan jingjit
 B. Berjalan jongkok
 C. Berjalan diam
 D. Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
 A. Bentengan
 B. Engklek (sondah)
 C. Menggiring bola
 D. Rintangan kardus (melompati kardus)
20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
 A. Boiboyan
 B. Rintangan tali (lompat tali)
 C. Engklek (sondah)
 D. Lompat jauh

NAMA : Faqyza
 KELAS : 4-C

$$\frac{14}{2} \times 10 = 70$$

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...
 - A. Berlari kedepan
 - B. Memutar kepala
 - C. Melompat dan meloncat
 - D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - A. Dilakukan dengan berpindah tempat
 - B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - A. Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat
 - B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...
 - A. Menekuk lutut dan melompat
 - B. Berjalan dan melompat
 - C. Lari, lompat, dan mendarat
 - D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...
 - A. Berlari, mendarat dan melompat
 - B. Berjalan, berlari dan meloncat
 - C. Berjalan, berlari dan melompat
 - D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...
 - A. Berjalan jongkok
 - B. Melompat dengan satu kaki
 - C. Melangkah dengan mengayun lengan
 - D. Berlari sambil meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...
 - A. Berlari dengan kecepatan yang lambat
 - B. Melompat secara perlahan
 - C. Ayunan tangan tidak seimbang
 - D. Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki
 Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...
 - A. 1, 2, dan 4
 - B. 2, 3, dan 4
 - C. 1, 2, dan 3
 - D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- A. Menapak dengan seluruh telapak kaki
 B. Mencondongkan badan ke depan
 C. Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 D. Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
 A. Berlari, melompat dan melempar bola
 B. Berjalan, berlari dan berjingkat
 C. Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 D. Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
 A. Lari, melompat, mendarat
 B. Duduk, lompat, berlari
 C. Lari, duduk, berdiri
 D. Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
 A. Melangkah dan menyanyi
 B. Menekuk dan meloncat
 C. Berlari dan melompat
 D. Berdiri dan menendang
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
 A. Asal bergerak saja
 B. Hanya menggerakkan kaki
 C. Membuat tubuh berpindah tempat
 D. Acak dan tidak berirama
14. Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
 A. Melatih jantung dan paru-paru
 B. Menghindari cedera lutut
 C. Memperpanjang waktu istirahat
 D. Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
 A. Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 B. Melompat dan meloncat diawali berlari
 C. Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 D. Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
 A. Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 B. Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 C. Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 D. Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
 A. Berlari
 B. Berjalan
 C. Meloncat
 D. Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
 A. Berjalan jingjit
 B. Berjalan jongkok
 C. Berjalan diam
 D. Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
 A. Bentengan
 B. Engklek (sondah)
 C. Menggiring bola
 D. Rintangan kardus (melompati kardus)
20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
 A. Boiboyan
 B. Rintangan tali (lompat tali)
 C. Engklek (sondah)
 D. Lompat jauh

Lampiran D. 7 Kegiatan Pembelajaran Model TGT Kelas Eksperimen

1. Kegiatan pertama



2. Kegiatan kedua



Lampiran D. 8 Kegiatan *Post-Test* Kelas Kontrol



Lampiran D. 9 Lembar Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol

NAMA : Rizki Q. Q (Zila)
 KELAS : 4-A

$$\frac{11}{2} \times 10 = 55$$

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

- Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...
 - Berlari kedepan
 - Memutar kepala
 - Melompat dan meloncat
 - Berjalan jongkok
- Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - Dilakukan dengan berpindah tempat
 - Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
- Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat
 - Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
- Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...
 - Menekuk lutut dan melompat
 - Berjalan dan melompat
 - Lari, lompat, dan mendarat
 - Jongkok, berjalan dan meloncat
- Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...
 - Berlari, mendarat dan melompat
 - Berjalan, berlari dan meloncat
 - Berjalan, berlari dan melompat
 - Berdiri, berjalan dan melompat
- Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...
 - Berjalan jongkok
 - Melompat dengan satu kaki
 - Melangkah dengan mengayun lengan
 - Berlari sambil meloncat
- Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...
 - Berlari dengan kecepatan yang lambat
 - Melompat secara perlahan
 - Ayunan tangan tidak seimbang
 - Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
- Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki

Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...

 - 1, 2, dan 4
 - 2, 3, dan 4
 - 1, 2, dan 3
 - 1, 3, dan 4
- Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- A. Menapak dengan seluruh telapak kaki
 B. Mencondongkan badan ke depan
 C. Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 D. Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
 A. Berlari, melompat dan melempar bola
 B. Berjalan, berlari dan berjingkat
 C. Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 D. Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
 A. Lari, melompat, mendarat
 B. Duduk, lompat, berlari
 C. Lari, duduk, berdiri
 D. Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
 A. Melangkah dan menyanyi
 B. Menekuk dan meloncat
 C. Berlari dan melompat
 D. Berdiri dan menendang
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
 A. Asal bergerak saja
 B. Hanya menggerakkan kaki
 C. Membuat tubuh berpindah tempat
 D. Acak dan tidak berirama
14. Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
 A. Melatih jantung dan paru-paru
 B. Menghindari cedera lutut
 C. Memperpanjang waktu istirahat
 D. Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
 A. Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 B. Melompat dan meloncat diawali berlari
 C. Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 D. Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
 A. Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 B. Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 C. Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 D. Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
 A. Berlari
 B. Berjalan
 C. Meloncat
 D. Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
 A. Berjalan jingjit
 B. Berjalan jongkok
 C. Berjalan diam
 D. Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
 A. Bentengan
 B. Engklek (sondah)
 C. Menggiring bola
 D. Rintangan kardus (melompati kardus)
20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
 A. Boiboyan
 B. Rintangan tali (lompat tali)
 C. Engklek (sondah)
 D. Lompat jauh

NAMA : *Kristina Azalia*
 KELAS : *1A*

$$\frac{17}{2} \times 10 = 85$$

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...
 - A. Berlari kedepan
 - B. Memutar kepala
 - C. Melompat dan meloncat
 - D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - A. Dilakukan dengan berpindah tempat
 - B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - A. Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat
 - B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...
 - A. Menekuk lutut dan melompat
 - B. Berjalan dan melompat
 - C. Lari, lompat, dan mendarat
 - D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...
 - A. Berlari, mendarat dan melompat
 - B. Berjalan, berlari dan meloncat
 - C. Berjalan, berlari dan melompat
 - D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...
 - A. Berjalan jongkok
 - B. Melompat dengan satu kaki
 - C. Melangkah dengan mengayun lengan
 - D. Berlari sambil meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...
 - A. Berlari dengan kecepatan yang lambat
 - B. Melompat secara perlahan
 - C. Ayunan tangan tidak seimbang
 - D. Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki
 Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...
 - A. 1, 2, dan 4
 - B. 2, 3, dan 4
 - C. 1, 2, dan 3
 - D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- Menapak dengan seluruh telapak kaki
 - Mencondongkan badan ke depan
 - Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 - Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
- Berlari, melompat dan melempar bola
 - Berjalan, berlari dan berjingkat
 - Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 - Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
- Lari, melompat, mendarat
 - Duduk, lompat, berlari
 - Lari, duduk, berdiri
 - Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
- Melangkah dan menyanyi
 - Menekuk dan meloncat
 - Berlari dan melompat
 - Berdiri dan menendang
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
- Asal bergerak saja
 - Hanya menggerakkan kaki
 - Membuat tubuh berpindah tempat
 - Acak dan tidak berirama
14. Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
- Melatih jantung dan paru-paru
 - Menghindari cedera lutut
 - Memperpanjang waktu istirahat
 - Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
- Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 - Melompat dan meloncat diawali berlari
 - Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 - Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
- Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 - Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 - Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 - Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
- Berlari
 - Berjalan
 - Meloncat
 - Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
- Berjalan jingjit
 - Berjalan jongkok
 - Berjalan diam
 - Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
- Bentengan
 - Engklek (sondah)
 - Menggiring bola
 - Rintangan kardus (melompati kardus)
20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
- Boiboyan
 - Rintangan tali (lompat tali)
 - Engklek (sondah)
 - Lompat jauh

Lampiran D. 10 Kegiatan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Lampiran D. 11 Lembar Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen

NAMA : Rafif
 KELAS : 4C

$$\frac{14}{2} \times 10 = 70$$

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...

<input checked="" type="checkbox"/> A. Berlari kedepan	<input type="checkbox"/> C. Melompat dan meloncat
<input type="checkbox"/> B. Memutar kepala	<input type="checkbox"/> D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...

<input checked="" type="checkbox"/> A. Dilakukan dengan berpindah tempat	<input type="checkbox"/> B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
<input type="checkbox"/> C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki	<input type="checkbox"/> D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...

<input type="checkbox"/> A. Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat	<input type="checkbox"/> B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
<input checked="" type="checkbox"/> C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang	<input type="checkbox"/> D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...

<input checked="" type="checkbox"/> A. Menekuk lutut dan melompat	<input type="checkbox"/> C. Lari, lompat, dan mendarat
<input type="checkbox"/> B. Berjalan dan melompat	<input type="checkbox"/> D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...

<input checked="" type="checkbox"/> A. Berlari, mendarat dan melompat	<input type="checkbox"/> C. Berjalan, berlari dan melompat
<input type="checkbox"/> B. Berjalan, berlari dan meloncat	<input type="checkbox"/> D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...

<input checked="" type="checkbox"/> A. Berjalan jongkok	<input type="checkbox"/> C. Melangkah dengan mengayun lengan
<input type="checkbox"/> B. Melompat dengan satu kaki	<input type="checkbox"/> D. Berlari sambil meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...

<input checked="" type="checkbox"/> A. Berlari dengan kecepatan yang lambat	<input type="checkbox"/> C. Ayunan tangan tidak seimbang
<input type="checkbox"/> B. Melompat secara perlahan	<input type="checkbox"/> D. Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki
 Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...

A. 1, 2, dan 4	C. 1, 2, dan 3
B. 2, 3, dan 4	D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- A. Menapak dengan seluruh telapak kaki
 B. Mencondongkan badan ke depan
 C. Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 D. Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
 A. Berlari, melompat dan melempar bola
 B. Berjalan, berlari dan berjingkat
 C. Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 D. Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
 A. Lari, melompat, mendarat
 B. Duduk, lompat, berlari
 C. Lari, duduk, berdiri
 D. Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
 A. Melangkah dan menyanyi
 B. Menekuk dan meloncat
 C. Berlari dan melompat
 D. Berdiri dan menendang
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
 A. Asal bergerak saja
 B. Hanya menggerakkan kaki
 C. Membuat tubuh berpindah tempat
 D. Acak dan tidak berirama
14. Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
 A. Melatih jantung dan paru-paru
 B. Menghindari cedera lutut
 C. Memperpanjang waktu istirahat
 D. Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
 A. Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 B. Melompat dan meloncat diawali berlari
 C. Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 D. Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
 A. Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 B. Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 C. Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 D. Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
 A. Berlari
 B. Berjalan
 C. Meloncat
 D. Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
 A. Berjalan jingjit
 B. Berjalan jongkok
 C. Berjalan diam
 D. Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
 A. Bentengan
 B. Engklek (sondah)
 C. Menggiring bola
 D. Rintangan kardus (melompati kardus)
20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
 A. Boiboyan
 B. Rintangan tali (lompat tali)
 C. Engklek (sondah)
 D. Lompat jauh

$$\frac{18 \times 10}{2} = 90$$

NAMA : *Zilam*

KELAS : *VC*

Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini yang termasuk kedalam pola gerak dasar lokomotor, kecuali ...
 - A. Berlari kedepan
 - B. Memutar kepala
 - C. Melompat dan meloncat
 - D. Berjalan jongkok
2. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ...
 - A. Dilakukan dengan berpindah tempat
 - B. Dilakukan tanpa berpindah tempat
 - C. Dilakukan hanya menggunakan tangan dan kaki
 - D. Dilakukan dengan menggerakkan bola ke arah sasaran
3. Dalam permainan estafet, peserta sering menggunakan kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor. Pilihlah berikut yang paling sesuai dengan variasi tersebut adalah ...
 - A. Menekuk lutut, meliukkan tubuh, dan melompat di tempat
 - B. Berjalan mundur, mengayunkan lengan, dan menekuk badan
 - C. Meloncat, berdiri tegak, dan menoleh ke belakang
 - D. Berjalan cepat, melompat rintangan, dan berjalan ke garis akhir
4. Kombinasi gerakan lokomotor dalam olahraga lompat jauh adalah ...
 - A. Menekuk lutut dan melompat
 - B. Berjalan dan melompat
 - C. Lari, lompat, dan mendarat
 - D. Jongkok, berjalan dan meloncat
5. Dalam aktivitas rintangan tali, kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan...
 - A. Berlari, mendarat dan melompat
 - B. Berjalan, berlari dan meloncat
 - C. Berjalan, berlari dan melompat
 - D. Berdiri, berjalan dan melompat
6. Variasi gerakan yang dapat dilakukan saat bermain engklek selain berjalan adalah ...
 - A. Berjalan jongkok
 - B. Melompat dengan satu kaki
 - C. Melangkah dengan mengayun lengan
 - D. Berlari sambil meloncat
7. Kesalahan apa yang sering terjadi dalam melakukan gerakan lompat jauh, kecuali ...
 - A. Berlari dengan kecepatan yang lambat
 - B. Melompat secara perlahan
 - C. Ayunan tangan tidak seimbang
 - D. Tolakan menggunakan kaki yang terkuat
8. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Badan tegak dan pandangan ke depan
 - 2) Tumit di angkat dan tidak menyentuh lantai saat berjalan
 - 3) Tangan diletakkan di pinggang tanpa digerakkan
 - 4) Langkah kaki dan berjalan dengan ujung kaki
 Manakah pernyataan di atas yang merupakan cara melakukan variasi gerak berjalan jinjit yang benar? ...
 - A. 1, 2, dan 4
 - B. 2, 3, dan 4
 - C. 1, 2, dan 3
 - D. 1, 3, dan 4
9. Perhatikan gambar berikut ini!



- Manakah cara yang benar saat melakukan Gerakan berjingkat melewati rintangan seperti pada gambar?
- A. Menapak dengan seluruh telapak kaki
 B. Mencondongkan badan ke depan
 C. Melompat dengan kedua kaki bersamaan
 D. Menapakkan ujung kaki dan menjaga ritme langkah
10. Kombinasi gerak dasar lokomotor apa yang dilakukan saat mendribbling bola basket?
 A. Berlari, melompat dan melempar bola
 B. Berjalan, berlari dan berjingkat
 C. Berjalan, berlari, melompat dan meloncat
 D. Berlari, mengoper, dan meloncat
11. Urutan gerakan saat melewati rintangan kardus adalah ...
 A. Lari, melompat, mendarat
 B. Duduk, lompat, berlari
 C. Lari, duduk, berdiri
 D. Jongkok, berdiri, melompat
12. Gerakan yang paling efektif saat melewati rintangan tali adalah kombinasi antara ...
 A. Melangkah dan menyanyi
 B. Menekuk dan meloncat
 C. Berlari dan melompat
 D. Berdiri dan mencondong
13. Setelah melakukan gerakan berlari, berjalan, melompat dan meloncat saat bermain, Rina menyimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang ...
 A. Asal bergerak saja
 B. Hanya menggerakkan kaki
 C. Membuat tubuh berpindah tempat
 D. Acak dan tidak berirama
14. Siswa berlari mengelilingi lapangan pada pagi hari untuk ...
 A. Melatih jantung dan paru-paru
 B. Menghindari cedera lutut
 C. Memperpanjang waktu istirahat
 D. Meningkatkan kekuatan otot kaki
15. Apa perbedaan dari gerakan melompat dan meloncat? Kecuali ...
 A. Melompat ke depan sedangkan meloncat ke atas
 B. Melompat dan meloncat diawali berlari
 C. Melompat bertumpu pada satu kaki sedangkan meloncat dua kaki
 D. Melompat untuk berpindah tempat sedangkan meloncat untuk mencapai ketinggian
16. Di bawah ini yang merupakan perbedaan berjalan dan berlari adalah ...
 A. Berjalan kecepatan biasa sedangkan berlari dengan kecepatan tinggi
 B. Berjalan kaki melayang sedangkan berlari kaki tetap ditanah
 C. Berjalan menghadap ke samping sedangkan berlari lurus ke depan
 D. Berjalan tangan ditekuk 60 derajat sedangkan berlari ditekuk 30 derajat
17. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk membentuk 90 derajat, dan melangkah dengan secepat mungkin. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah dalam melakukan gerakan ...
 A. Berlari
 B. Berjalan
 C. Meloncat
 D. Melompat
18. Berikut ini yang bukan termasuk variasi dari pola gerak berjalan adalah ...
 A. Berjalan jingjit
 B. Berjalan jongkok
 C. Berjalan diam
 D. Berjalan cepat
19. Melakukan awalan dengan berjalan santai dan tidak meloncat terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan ...
 A. Bentengan
 B. Engklek (sondah)
 C. Menggiring bola
 D. Rintangan kardus (melompati kardus)
20. Mengayunkan tali terlalu rendah, melompat tidak terlalu tinggi merupakan kesalahan dalam melakukan permainan ...
 A. Boiboyan
 B. Rintangan tali (lompat tali)
 C. Engklek (sondah)
 D. Lompat jauh

E. Lampiran Surat-Surat

Lampiran E. 1 Lembar *Expert Judgment*

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI DAN INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Hakim, M.Pd.

NIDN : 0402048902

Dengan ini menyatakan bahwa lembar instrumen tes hasil belajar yang disusun untuk penelitian telah saya teliti, dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar di Sd Muhammadiyah 5" yang dibuat oleh:

Nama : Heni Nurlela

NIM : 21842004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan lembar penelitian instrumen tersebut (✓)

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi

Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran perbaikan

Tidak layak

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Garut, 29 April 2025

Validator,

Abdul Hakim, M.Pd.

NIDN : 0402048902

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI DAN INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widdy Sukma Nugraha, M.Pd.

NIDN : 0410078603

Dengan ini menyatakan bahwa lembar instrumen tes hasil belajar yang disusun untuk penelitian telah saya teliti, dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kombinasi Gerak Dasar di Sd Muhammadiyah 5" yang dibuat oleh:

Nama : Heni Nurlela

NIM : 21842004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan lembar penelitian instrumen tersebut (✓)

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi

Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran perbaikan

Tidak layak

Catatan :

Sudah sesuai indikator

.....

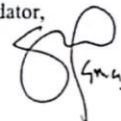
.....

.....

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Garut, 29 April 2025

Validator,



Widdy Sukma Nugraha, M.Pd.

NIDN : 0410078603

Lampiran E. 2 Surat Ijin Penelitian



YAYASAN GRIYA WINAYA GARUT

INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL, BAHASA DAN SAstra

Jalan Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih - Tarogong Kidul, Garut

Telp. (0262) 233556 Fax. (0262) 540469 Kode Pos : 44151

email : fpisbs@institutpendidikan.ac.id web : www.institutpendidikan.ac.id

Nomor : /IPI.D1/AKM/ /202
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/Ibu Pimpinan
SDS Muhammadiyah 5
di Tempat

Disampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami:

Nama : Heni Nurlela
Nomor Induk Mahasiswa : 21842004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S-1
Tingkat/ Semester : IV/ VIII
Alamat : Kp Pdarek jln raya bayongbong des. Suka hati
kec. Cilawu kab. Garut prov. Jawa barat

bermaksud memohon izin melakukan pengambilan data melalui wawancara dan observasi di tempat Bapak/ Ibu memimpin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Kuliah.

Kami berharap Bapak/ Ibu berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa tersebut. Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Garut, 29 April 2025

Dekan,

Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.
NIP 196805271993032001



Lampiran E. 3 Surat Penerimaan Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PNF
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH GARUT KOTA
SD MUHAMMADIYAH 5**

Terakreditasi A

*Surat Keputusan BAN-SM Prov. Jabar No. 02,00/310/HAP-SM/SK/X/2014
Jl. Brotowadha 150 Kel. Kota Kulon Kec. Garut Kota Kab. Garut - 44112*

SURAT PENERIMAAN

No 421 2/088/SDM 05/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kokoy Rokayah, S.Pd.
NIP : 196802032007012012
Pangkat/Golongan : Penata Tk. I/III.d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Muhammadiyah 5 Garut Kota Kab. Garut

Dengan ini menerangkan bahwa, yang bernama :

Nama : Heni Nurlela
Nomor Induk Mahasiswa : 21842004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/S1
Tingkat : IV/VIII
Alamat : Kp.Padarek Jl.Bayongbong Ds/Suka Hati Kec.Cilawu Kab
Garut

Telah Melakukan pengambilan data di SD Muhammadiyah 5 untuk keperluan Penelitian dalam rangka penulisan tugas kuliah.

Demikian surat ini di buat untuk di pergunakan sebagai mana mestinya .

Garut ,30 April 2025

Kepala SD Muhammadiyah 5

Kokoy Rokayah, S.Pd.
NIP. 196802032007012012

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. Identitas Peneliti**

Nama Lengkap : Heni Nurlela
NIM : 21842004
Tempat, Tanggal Lahir : Garut, 30 November 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Kp. Padarek Jln. Raya Bayongbong
RT/RW 05/02 Des. Sukahati Kec. Cilawu
Kab. Garut Prov. Jawa Barat
No. Handphone : 081281675610
Email : iyank3011.hn@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Tahun 2008-2014 : SDN Sirmagalih 4
Tahun 2014-2017 : SMPN 2 Tarogong Kidul
Tahun 2017-2020 : SMAN 11 Garut
Tahun 2021-2025 : Institut Pendidikan Garut