

PENGARUH METODE COOPERATIVE LEARNING DAN PERSEPSI KINESTETIK TERHADAP HASIL BELAJAR GERAK DASAR MANIPULATIF

Suhartini Maharani^{*1}

¹SD IT AL Madinah, Bogor, Jawa Barat, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dan STAD pada hasil belajar gerak dasar manipulatif, menganalisis interaksi model *cooperative learning* dengan persepsi kinestetik pada hasil belajar, serta perbedaan hasil belajar dengan model TGT dan STAD pada siswa dengan persepsi kinestetik tinggi dan rendah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *factorial design*. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Madinah pada siswa kelas 4. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada model pembelajaran dengan model TGT dengan model STAD. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan persepsi kinestetik pada hasil belajar. Pada persepsi kinestetik tinggi, hasil belajar kelas TGT jauh lebih tinggi dari kelas STAD, sedangkan pada persepsi kinestetik rendah, hasil belajar kelas TGT sedikit lebih tinggi dari kelas STAD.

Kata kunci: *cooperative learning*, TGT, STAD, persepsi kinestetik, hasil belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of the TGT and STAD learning models on manipulative basic motion learning outcomes, to analyze the interaction of cooperative learning models with kinesthetic perceptions on learning outcomes, as well as differences in learning outcomes with TGT and STAD models in students with high and low kinesthetic perceptions. This study uses an experimental method with factorial design. The study was conducted at SDIT Al Madinah in 4th grade students. Data analysis was performed using descriptive analysis and different tests. The results showed that there were significant differences in the learning outcome in the learning model with the TGT model with the STAD model. There is an interaction between learning models with kinesthetic perception on learning outcomes. In the high kinesthetic perception, the learning outcomes of the TGT class are much higher than the STAD class, whereas in the low kinesthetic perception, the learning outcomes of the TGT class are slightly higher than the STAD class.

Keywords: *cooperative learning*, TGT, STAD, kinesthetic perception, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih

*Correspondence Address
E-mail: Suhartini@gmail.com

yang direncanakan secara sistimatis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Putra, Dwiyo, & Supriyadi, 2016). Salah satu tujuan pelaksanaan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar yang tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan, adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar (BSNP, 2006). Gerak dasar merupakan gerak yang bersifat umum yang apabila dikuasai oleh siswa sekolah dasar, akan menjadi landasan yang kukuh untuk dapat mengembangkan gerak-gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar itu sendiri dibagi menjadi tiga, yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak dasar lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain. Gerak dasar non lokomotor merupakan gerak yang dilakukan di tempat (tidak berpindah tempat). Sementara itu gerak dasar manipulatif merupakan gerak untuk bertindak melakukan suatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil atau gerak yang berhubungan dengan penggunaan alat.

Kemampuan melempar dan menangkap menjadi salah satu kemampuan manipulatif yang sangat diperlukan pada masa perkembangan, karena keterampilan ini dapat menopang kebutuhan gerak pada usia anak-anak. Kemampuan melempar dan menangkap merupakan salah satu pembelajaran yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Jika dalam pembelajarannya didukung dengan metode yang baik dan sesuai karakteristik siswa, maka akan dapat sangat membantu pemahaman dan perkembangan siswa, terutama perkembangan motoriknya yang bisa diaplikasikan dalam aktifitas sehari-hari ataupun untuk olahraga prestasi.

Proses pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Madinah menggunakan pendekatan multilateral gerak yang mengacu pada suatu cabang olahraga, seperti gerakan melempar, menangkap, memukul dan berlari pada berbagai pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Pasal 1, poin 11, Pendidikan Jasmani dan Olahraga (Penjasorkes) sendiri merupakan pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani (Presiden RI, 2005). Pembelajaran Penjasorkes pada sekolah tingkat dasar berguna untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan gerak dasar lokomotor dan non lokomotor tersebut dengan lebih baik, sehingga siswa dapat melakukan berbagai gerakan olahraga dengan tepat, seperti gerakan melempar, menangkap, memukul dan berlari pada pelajaran olahraga siswa sekolah dasar.

Pendekatan multilateral gerak yang dilakukan dalam pembelajaran Penjasorkes memang perlu dilakukan agar siswa dapat melihat langsung dan mempraktikkan gerakan tersebut dengan benar. Namun jika pembelajaran dilakukan hanya berpatokan pada gerakan dasar tanpa adanya variasi metode pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa merasa jenuh, cepat bosan, bahkan malas mengikuti pembelajaran Penjasorkes, karena hanya memberikan tugas gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor yang dimaksud seperti jalan, lari dan lompat, gerak non lokomotor seperti memutar, mengayun dan menekuk lutut, sedangkan untuk gerak dasar manipulatif seperti gerak melempar dan menangkap. Jika guru hanya menekankan pada pendekatan multilateral gerak maka tugas gerak yang diberikan belum bervariasi, termasuk

keterampilan melempar dan menangkap yang ada pada gerak dasar manipulatif, karena siswa hanya diinstruksikan untuk mengulang gerakan tersebut tanpa adanya variasi.

Hasil observasi di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Madinah juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional. Metode pembelajaran konvensional pada materi gerak dasar manipulatif, ditunjukkan dengan siswa dipasang-pasangkan berhadapan dengan jarak 3 meter, ada siswa yang melempar dan ada siswa yang menangkap. Pada proses ini variasi hanya dilakukan dengan sikap jongkok dan berdiri. Proses ini sama seperti yang terdapat dalam buku ajar, dan belum memberikan variasi gerak yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar gerak dasar manipulatif dengan lebih baik. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang perkembangan gerakannya terlambat, termasuk kemampuan gerak dasar melempar, menangkap dan memukul. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi penerapan model pembelajaran yang dapat membuat setiap siswa memiliki aktivitas belajar yang tinggi sehingga tidak mudah bosan selama kegiatan pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang baik pula.

Namun demikian, gerakan yang tepat dapat diperoleh dengan adanya persepsi kinestetik yang dimiliki oleh tiap siswa. Persepsi kinestetik merupakan kesadaran atau perasaan untuk menempatkan posisi tubuh sesuai dengan gerakan yang dilakukan (Hendrayana, 2011). Penelitian yang dilakukan oleh Huda menunjukkan persepsi kinestetik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Huda, 2014). Seseorang yang mempunyai persepsi kinestetik baik akan dapat merasakan setiap gerakannya, sehingga jika terjadi kesalahan gerak dapat langsung mengetahui dan segera memperbaikinya. Begitu pula siswa yang melakukan gerak dasar, jika terjadi kesalahan dapat langsung merasakan kesalahannya dan segera memperbaikinya. Dengan memiliki persepsi kinestetik yang baik, dapat memudahkan siswa untuk memahami dan mengetahui kesalahannya serta memudahkan guru dalam menyampaikan gerakan yang benar. Namun, berdasarkan hasil observasi awal terkait dengan gerak dasar, masih terdapat siswa yang belum memiliki persepsi kinestetik. Hal demikian berarti siswa melakukan gerakan yang salah atau belum tepat dengan beberapa kali percobaan, baik sebelum dibenarkan guru maupun setelah guru memberikan contoh gerakan yang benar kepada siswa, seperti posisi kaki saat hendak melempar bola yang seharusnya salah satu kaki di depan, namun kedua kaki berdiri sejajar. Selain itu, bola yang seharusnya dilempar setinggi dada atau mendapat, namun dilempar terlalu rendah.

Pemahaman siswa terkait dengan ketepatan gerakan juga dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Gull dan Shehzad dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gull & Shehzad, 2015). Altun dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa *cooperative learning* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Altun, 2015). Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan guru yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang baik.

Salah satu tipe *cooperative learning* yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan siswa yaitu *student team achievement divisions* (STAD). Penelitian yang dilakukan oleh (Anto, Patmadewi dan Putra (2013), menunjukkan bahwa model STAD dapat meningkatkan kompetensi membaca siswa dibanding dengan model

pembelajaran konvensional. Model STAD ini dilaksanakan dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil, kemudian diberi tugas untuk diselesaikan secara tim atau berkelompok (Jamaludin & Mokhtar, 2018). Siswa diminta untuk saling berdiskusi dengan anggota kelompok serta saling membantu dalam memahami materi gerak dasar yang diberikan sehingga gerakan yang dilakukan menjadi tepat.

Selain itu, terdapat pula model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT). Model ini tidak jauh berbeda dengan model STAD, hanya saja dalam model TGT terdapat sistem turnamen atau pertandingan antar kelompok untuk menentukan kelompok mana yang terbaik (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Adanya pertandingan dalam kegiatan pembelajaran ini dinilai dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Velloo & Chairhany, 2013) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Rusmawati, Candiasa dan Kirna (2013), serta Ismah dan Ernawati (2018) juga melakukan penelitian serupa dan menemukan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, terutama dengan menggunakan model TGT. Sitorus dan Surya (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil beberapa penelitian terdahulu tersebut dimungkinkan bahwa model TGT dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kristi, Ashadi dan Nurhayati (2013) menemukan bahwa model STAD dan TGT terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif. Namun, siswa yang belajar dengan model TGT memiliki rerata yang lebih tinggi dibanding dengan siswa yang belajar dengan model STAD. Aka dalam penelitiannya menemukan bahwa model *cooperative learning* tipe STAD dan TGT secara empiris tidak memiliki perbedaan yang signifikan (Aka, 2016). Meskipun demikian, rerata yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model STAD memiliki rerata yang sedikit lebih tinggi dibanding dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Solihah (2016) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa TGT memiliki rerata hasil belajar yang lebih tinggi dibanding dengan STAD.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa siswa belum memiliki persepsi kinestetik yang baik sehingga tidak dapat menyadari letak kesalahannya dalam melakukan gerak dasar permainan kasti, seperti melempar, menangkap, memukul dan berlari. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru belum mampu membuat siswa secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Penjasorkes. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan yaitu *cooperative learning model* tipe *team games tournament* (TGT) dan *student team achievement divisions* (STAD), karena kedua model pembelajaran tersebut siswa dapat berdiskusi dan tidak akan sungkan untuk saling membantu membenarkan gerakan yang salah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh model *cooperative learning* dan persepsi kinestetik siswa pada hasil belajar gerak dasar melempar, menangkap, memukul dan berlari di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Madinah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk menguji pengaruh *cooperative learning* dan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar gerak dasar manipulatif. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif yang pembelajarannya menggunakan model TGT dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model STAD.
2. Untuk menganalisis pengaruh interaksi model *cooperative learning* dengan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar gerak dasar manipulatif.
3. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif model TGT dengan model STAD pada persepsi kinestetik tinggi.
4. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif model TGT dengan model STAD pada persepsi kinestetik rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari hubungan antar variabel (Sekaran & Bougie, 2016). Pada penelitian eksperimen ini peneliti memanipulasi variabel independen untuk mempelajari pengaruh manipulasi ini pada variabel dependen. Manipulasi yang dilakukan berupa perlakuan berbeda pada suatu kelompok eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *factorial design*, yaitu desain eksperimen yang memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator dalam pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2014).

Desain tersebut menggunakan dua kelas yang dipilih secara acak (*random*) dan kemudian diberikan *pre test* untuk mengetahui keadaan awal setiap kelas, dan *post test* untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang berupa model pembelajaran serta persepsi kinestetik siswa terhadap hasil belajar gerak dasar. Perlakuan yang diberikan berupa model *cooperative learning*, yaitu *type team games tournament* (TGT), dan *student team achievement divisions* (STAD).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas empat SD Islam Terpadu Al Madinah yang berjumlah 194 siswa, dan terbagi dalam tujuh kelas. Namun tidak semua anggota populasi tersebut digunakan dalam penelitian, sehingga dalam penelitian ini menggunakan sampel dalam pengambilan datanya. Sampel merupakan sejumlah anggota yang dipilih dari anggota populasi (Sekaran & Bougie, 2016). Sampel diambil menggunakan teknik *cluster sampling* karena dalam penelitian ini memerlukan dua kelas untuk membandingkan dua perlakuan yang diberikan. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, dan informasi yang diperlukan dalam penelitian dan dapat dipercaya (Widoyoko, 2016). Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data terkait kegiatan pembelajaran dengan model TGT dan STAD, hasil belajar gerak dasar manipulatif dan persepsi kinestetik. Instrumen yang digunakan berupa RPP model TGT dan model STAD, test praktik untuk hasil belajar dan persepsi kinestetik. Analisis dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial, yaitu uji beda *independent t test* dan *two way anova*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Deskripsi

Hasil belajar gerak dasar manipulatif merupakan tingkat pemahaman dan kemampuan gerak melempar, menangkap dan berlari yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar ini diperoleh menggunakan metode tes praktik. Nilai hasil belajar ini diperoleh menggunakan rubrik penilaian. Setiap kelas terdiri atas 28 siswa yang turut mengikuti *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi pembelajaran dengan model STAD dan TGT, serta diberikan *post test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi pembelajaran dengan kedua model tersebut. Hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa yang diperoleh diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi Kategori Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif dengan Model Pembelajaran STAD

Kategori	Interval	Frekuensi		Persentase	
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
Tidak Baik	≤ 36.4	0	0	0,00%	0,00%
Kurang Baik	36,41 - 46.8	7	0	25,00%	0,00%
Cukup Baik	46,81 - 57.2	17	10	60,71%	35,71%
Baik	57,21 - 67.6	4	15	14,29%	53,57%
Sangat Baik	≥ 67.61	0	3	0,00%	10,71%
	Jumlah	28	28	100,00%	100,00%

Tabel 1. menunjukkan bahwa pada *pre test*, terdapat empat siswa (14,29%) yang memiliki hasil belajar pada kategori baik. Kemudian, siswa yang memiliki hasil belajar cukup baik ada 17 siswa (60,71%) dan sisanya 7 siswa (25,00%) memiliki hasil belajar dalam kategori kurang baik. Namun, setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran STAD, tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori kurang baik. Sebanyak 3 siswa (10,71%) memiliki hasil belajar yang termasuk dalam kategori sangat baik, sebanyak 15 siswa (53,57%) termasuk dalam kategori baik, dan sebanyak 10 siswa (35,71%) termasuk dalam kategori cukup baik.

Tabel 2. Deskripsi Kategori Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif dengan Model Pembelajaran TGT

Kategori	Interval	Frekuensi		Persentase	
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
Tidak Baik	$\leq 36,40$	0	0	0,00%	0,00%
Kurang Baik	36,41 - 46,80	4	0	14,29%	0,00%
Cukup Baik	46,81 - 57,20	20	1	71,43%	3,57%
Baik	57,21 - 67,60	4	23	14,29%	82,14%
Sangat Baik	$\geq 67,61$	0	4	0,00%	14,29%
	Jumlah	28	28	100,00%	100,00%

Tabel 2. menunjukkan bahwa pada *pre test*, terdapat empat siswa (14,29%) yang memiliki hasil belajar pada kategori baik. Kemudian, siswa yang memiliki hasil belajar cukup baik ada 20 siswa (71,43%) dan sisanya empat siswa (14,29%) memiliki hasil belajar

dalam kategori kurang baik. Namun, setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran TGT, tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori kurang baik. Sebanyak empat siswa (14,29%) memiliki hasil belajar yang termasuk dalam kategori sangat baik, sebanyak 23 siswa (82,14%) termasuk dalam kategori baik, dan sisanya satu siswa (3,57%) termasuk dalam kategori cukup baik.

Tabel 3. Deskripsi Kategori Persepsi Kinestetik dengan Model Pembelajaran STAD

Kategori	Interval	Frekuensi		Persentase	
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
Persepsi Rendah	≤50,00	23	18	82,14%	64,29%
Persepsi Tinggi	>50,00	5	10	17,86%	35,71%
	Jumlah	28	28	100,00%	100,00%

Tabel 3. menunjukkan bahwa pada pre test, terdapat lima siswa (17,86%) yang memiliki persepsi kinestetik tinggi. Kemudian, siswa yang memiliki persepsi kinestetik rendah ada 23 siswa (82,14%). Namun, setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran STAD, siswa yang termasuk dalam persepsi kinestetik tinggi menjadi 10 siswa (35,71%), sedangkan 18 siswa lainnya (64,29%) memiliki persepsi kinestetik rendah.

Tabel 4. Deskripsi Kategori Persepsi Kinestetik dengan Model Pembelajaran TGT

Kategori	Interval	Frekuensi		Persentase	
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
Persepsi Rendah	≤50,00	21	12	75,00%	42,86%
Persepsi Tinggi	>50,00	7	16	25,00%	57,14%
	Jumlah	28	28	100,00%	100,00%

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada pre test, terdapat tujuh siswa (25,00%) yang memiliki persepsi kinestetik tinggi. Kemudian, siswa yang memiliki persepsi kinestetik rendah ada 21 siswa (75,00%). Namun, setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran TGT, siswa yang termasuk dalam persepsi kinestetik tinggi menjadi 16 siswa (57,14%), sedangkan 12 siswa lainnya (42,86%) memiliki persepsi kinestetik rendah.

2. Hasil Analisis Inferensial

Berdasarkan hasil uji prasyarat, baik pada uji normalitas maupun homogenitas, diketahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan dapat bersifat homogen. Oleh sebab itu, uji yang digunakan merupakan uji parametrik, yaitu *independent t test* dan uji *two way anova*. Hasil uji hipotesis ini diuraikan sebagai berikut.

a. Uji Hipotesis 1

Hipotesis 1 dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif berdasarkan model pembelajaran yang digunakan. Hipotesis 1 diuji menggunakan *independent t test*. Hasil uji ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Beda Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Berdasarkan Model Pembelajaran STAD dan TGT

		Rerata	t hitung	Sig
Post Test	Kelas Kontrol (STAD)	59,964	2,500	0,015
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen (TGT)	63,000		

Tabel 5. menunjukkan bahwa nilai t hitung yang diperoleh sebesar 2,500 dengan signifikansi sebesar 0,015, di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar gerak dasar manipulatif kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan secara signifikan. Hal demikian ditunjukkan dengan skor rerata hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu sebesar 63,000, dibanding rerata hasil belajar kelas kontrol sebesar 59,964. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa “hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT lebih besar dibanding dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model STAD” diterima.

Model pembelajaran terdiri atas bermacam jenis, salah satunya model *cooperative learning*, yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan berkelompok, sehingga siswa diminta untuk saling bekerja sama (Sardiman, 2014). Terdapat banyak model dalam *cooperative learning* yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran, diantaranya model *student team achievement divisions* (STAD), dan *team games tournament* (TGT).

Model STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok kecil dengan jumlah anggota sekitar empat hingga lima siswa dan bersifat heterogen, artinya tidak membedakan jenis kelamin, usia, dan tingkat kecerdasan (Rakhman & Syatroh, 2015). Model pembelajaran STAD yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan berupa permainan, sehingga pembelajaran dilakukan melalui sebuah permainan berkelompok. Penggunaan permainan ini menyesuaikan karakter siswa tingkat sekolah dasar yang juga masih senang bermain. Oleh karena itu, penggunaan permainan dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru.

Model *cooperative learning* lain yang juga menggunakan permainan yaitu TGT. Model pembelajaran ini hampir sama dengan model STAD, hanya bedanya model TGT menggunakan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan permainan akademik dengan anggota tim lain dan memberikan kontribusinya pada tim untuk mendapatkan poin (Wyk, 2011). Poin dapat diperoleh jika sekelompok siswa dapat memperoleh kemenangan dari kelompok lainnya. Akhir dari turnamen ini adalah memperoleh juara atau pemenang. Bagi kelompok pemenang akan mendapat penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Dengan adanya turnamen, siswa dapat lebih tertantang dan termotivasi untuk menjadi juaranya.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat tentunya dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Hal demikian sesuai dengan yang disampaikan oleh Samara, Juraid dan Patampang (2016) dalam penelitiannya, bahwa model pembelajaran yang diberikan guru dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merujuk pada kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar (Wardana, Banggali, & Husain, 2017). Setelah

mengikuti kegiatan pembelajaran, guru dapat melakukan sejumlah tes untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan yang telah dimiliki siswanya. Hal tersebut penting dilakukan untuk menentukan langkah guru selanjutnya, apakah melakukan remidi, yaitu dengan pembelajaran dan tes ulang, atau dapat dilanjutkan pada materi selanjutnya.

Hasil belajar dalam penelitian ini berupa kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar manipulatif, seperti gerak melempar, memukul dan menangkap. Hasil belajar ini diukur menggunakan tes praktik yang dinilai menggunakan rubrik penilaian. Setiap siswa diminta untuk mempraktikkan gerak dasar manipulatif melalui permainan bola kecil, yaitu permainan kasti. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan model TGT dan STAD. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT memiliki rerata yang lebih tinggi dari model STAD. Hal demikian dapat dikarenakan model pembelajaran TGT dapat lebih mencurahkan waktu untuk tugas melalui permainan dalam bentuk turnamen, mengedepankan penerimaan perbedaan individu, dapat lebih menguasai dan memahami materi, meningkatkan keaktifan siswa, membiasakan siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil belajar juga lebih baik, serta meningkatkan toleransi antar sesama (Susanna, 2017). Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menguasai gerak dasar manipulatif untuk dapat melakukan permainan kasti dengan baik, sehingga dapat menunjangnya dalam memenangi setiap turnamen yang ada dan menjadi pemenangnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samara, Juraid dan Patampang (2016) Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diberikan guru dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang aktif dapat meningkatkan Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Widyawati, Masykuri dan Utami (2016), diketahui bahwa tipe STAD dan TGT sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menemukan bahwa hasil belajar siswa yang kegiatan pembelajarannya menggunakan model TGT lebih tinggi dibanding dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model STAD.

Penelitian yang dilakukan oleh Sitorus dan Surya (2017) juga menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, yang artinya dengan permainan dan turnamen dapat lebih mengasah kreativitas siswa, karena siswa secara terus menerus mengerjakan latihan soal, sehingga siswa dapat lebih memahami cara/proses untuk menyelesaikannya dengan tepat. Penelitian yang dilakukan oleh Veloo dan Chairhany (2013) juga menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan sikap dan hasil belajar siswa lebih baik. Mudiyanto (2017) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti lebih efektif dibanding dengan model kooperatif yang biasa.

b. Uji Hipotesis 2

Hipotesis 2 dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif berdasarkan model pembelajaran yang digunakan. Hipotesis 2 diuji menggunakan *two way anova*. Hasil uji ini dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji *Two Way Anova* Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Berdasarkan Model Pembelajaran dan Persepsi Kinestetik

		Rerata Hasil Belajar	F hitung	Sig
Model Pembelajaran STAD	Persepsi Kinestetik Rendah	60,333		
	Persepsi Kinestetik Tinggi	59,300		
Model Pembelajaran TGT	Persepsi Kinestetik Rendah	60,667	4,545	0,038
	Persepsi Kinestetik Tinggi	64,750		

Tabel 6. menunjukkan bahwa nilai F hitung yang diperoleh sebesar 4,545 dengan signifikansi sebesar 0,038, di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interaksi model pembelajaran dengan persepsi kinestetik secara signifikan memengaruhi hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa. Hal demikian ditunjukkan dengan skor rerata hasil belajar pada persepsi kinestetik tinggi yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu sebesar 64,750, dibanding rerata hasil belajar kelas kontrol sebesar 60,667, sedangkan pada persepsi kinestetik rendah kelas kontrol (60,333) tidak jauh berbeda dengan kelas eksperimen (59,300). Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa “hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT lebih besar dibanding dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model STAD” diterima.

Persepsi kinestetik merupakan suatu fungsi organ tubuh manusia yang berkaitan dengan gerak tubuh (Herywansyah, 2011). Kinestesis merujuk pada perasaan otot atau perasaan motorik yang berkaitan dengan posisi tubuh, ketepatan gerak, keseimbangan dan orientasi ruang (S. Nugroho, 2005). Gerak tubuh yang tepat dapat diperoleh jika orang tersebut memiliki perasaan yang tepat untuk menempatkan anggota tubuhnya sesuai dengan posisi tubuh atau gerakan yang diharapkan. Persepsi kinestetik yang baik dapat diperoleh dengan sering melakukan latihan atau mengulang-ulang suatu gerakan dengan posisi yang sama. Begitu pula pada gerak dasar manipulatif pada siswa tingkat sekolah dasar. Gerak dasar ini menjadi penting untuk dikuasai dengan baik, karena merupakan gerak yang mendasari berbagai gerakan dalam olahraga, seperti pada permainan bola kecil, yaitu kasti. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kemampuan gerak dasar manipulatif yang baik, sehingga makin baik persepsi kinestetik yang dimiliki maka keterampilan gerak dasar manipulatif yang dimiliki juga makin tinggi.

Persepsi kinestetik siswa yang tinggi ini dapat diperoleh dengan dukungan guru melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat. Pada pembelajaran olahraga, di mana pelajaran tersebut cenderung menggunakan fisik, maka model pembelajaran yang tepat adalah dengan menggunakan pembelajaran yang membuat siswa untuk aktif mempraktikkan dan mengulang gerakan tersebut hingga menguasainya. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu STAD dan TGT, karena model tersebut menggunakan permainan, yang artinya siswa dapat mempraktikkan gerak dasar manipulatif, yaitu melempar, memukul dan menangkap bola, melalui permainan kasti.

Pada model STAD, siswa diberi kesempatan untuk bermain antar kelompok. Begitu pula pada model TGT, siswa juga diberi kesempatan untuk bermain kasti, namun bedanya pada model TGT ini sistem permainannya dibuat seperti menjalani turnamen. Dengan demikian, kelompok siswa yang memperoleh kemenangan, berhak untuk melanjutkan permainan dengan melawan kelompok lain yang juga berhasil mengalahkan lawannya.

Begitu seterusnya hingga ditemukan pemenang utamanya di partai final. Dengan adanya turnamen ini, menjadi lebih tertantang untuk menjadi juara, karena dapat terus bermain, dan tentunya pemenangnya mendapat penghargaan dari guru. Dengan terus bermain, siswa juga dapat terus mengasah kemampuan gerak dasar manipulatifnya menjadi lebih baik, sehingga dapat berdampak pada meningkatnya hasil belajarnya. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Susanna (2017), bahwa model TGT dapat lebih menguasai dan memahami materi, meningkatkan keaktifan siswa, membiasakan siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil belajar juga lebih baik.

Hal demikian sesuai dengan hasil penelitian ini yang menemukan bahwa interaksi antara model pembelajaran dengan persepsi kinestetik siswa dapat memengaruhi hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryono (2018). Penelitian tersebut menemukan bahwa interaksi antara metode latihan dengan persepsi kinestetik dapat meningkatkan keterampilan siswa. Penggunaan latihan dilakukan karena tujuan pembelajaran yang dilakukan adalah siswa dapat memiliki keterampilan *groundstrokes* tenis meja, sehingga untuk dapat mencapai tujuan tersebut, siswa harus banyak latihan dengan melakukan gerak *groundstrokes*. Gerakan tersebut dapat dilakukan dengan baik dan benar oleh siswa yang memiliki persepsi kinestetik tinggi. Oleh karena itu, penelitian tersebut juga menemukan bahwa interaksi antara metode dengan persepsi kinestetik yang dimiliki siswa dapat menghasilkan keterampilan yang baik.

c. Uji Hipotesis 3

Hipotesis 3 dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif berdasarkan model pembelajaran yang digunakan pada persepsi kinestetik tinggi. Hipotesis 3 diuji menggunakan *independent t test*. Hasil uji ini dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 7. Hasil Uji Beda Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Berdasarkan Model Pembelajaran STAD dan TGT pada Persepsi Kinestetik Tinggi

		Rerata	t hitung	Sig
Post Test	Kelas Kontrol (STAD)	59,300	3,402	0,002
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen (TGT)	64,750		

Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai t hitung yang diperoleh sebesar 3,402 dengan signifikansi sebesar 0,002, di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar gerak dasar manipulatif kelas kontrol dan kelas eksperimen pada persepsi kinestetik tinggi memiliki perbedaan secara signifikan. Hal demikian ditunjukkan dengan skor rerata hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu sebesar 64,750, dibanding rerata hasil belajar kelas kontrol sebesar 59,300. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa “hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa yang menggunakan model TGT lebih besar dibanding dengan model STAD pada persepsi kinestetik tinggi” diterima.

Kinestetik termasuk indra luar yang bekerja dengan tubuh dalam ruang dan waktu (Gayatri & Vivek, 2014). Kinestetik merujuk pada gerakan tubuh yang dilakukan seseorang dengan kemampuan otot yang dimiliki. Persepsi kinestetik menunjukkan kemampuan seseorang yang berkaitan dengan penginderaan (Rosmi, 2017). Hal tersebut diartikan bahwa tubuh akan digerakan berdasarkan informasi yang dicerna melalui indra kinestetik, sehingga apa yang dilakukan atau tubuh bergerak sesuai dengan yang diinginkan. Seseorang dengan persepsi kinestetik tinggi artinya orang tersebut dapat melakukan setiap

gerakan dengan baik dan tepat. Untuk memiliki persepsi kinestetik tersebut tentunya diperlukan latihan yang cukup sering dan berulang sehingga tubuh dapat merasakan setiap gerakan yang seharusnya dilakukan dalam posisi tertentu.

Siswa dengan persepsi kinestetik tinggi seharusnya didukung dengan model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar yang diperoleh juga baik. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran STAD dan TGT untuk mengetahui model mana yang lebih tepat digunakan untuk mendapatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif yang lebih tinggi berdasarkan persepsi kinestetik tinggi yang dimiliki siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan model TGT memiliki skor yang lebih tinggi dibanding pada model STAD. Hal demikian, berarti bahwa model pembelajaran TGT dinilai lebih efektif dalam menghasilkan keterampilan gerak dasar manipulatif yang baik. Model pembelajaran TGT termasuk dalam pendekatan kerja sama antar anggota kelompok dengan mengembangkan kerja sama interpersonal, di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan teknik permainan (Ritonga, 2017). Setiap kelompok siswa diharapkan dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk berkompetensi mengumpulkan poin dan mendapatkan kemenangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Suryono (2018), bahwa siswa dengan persepsi kinestetik tinggi dapat menerima kegiatan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dan audio visual, yang kemudian berdampak pada peningkatan keterampilan siswa. Siswa dengan persepsi kinestetik tinggi dapat lebih menerima materi yang diajarkan melalui pemberian contoh dan praktik langsung, sehingga siswa dapat turut mengikuti gerakan yang dicontohkan secara berulang dan dapat menemukan sendiri posisi yang tepat untuk setiap gerakan. Widyawati, Masykuri & Utami (2016) dalam penelitiannya juga menggunakan kedua model pembelajaran tersebut untuk mengetahui pengaruhnya pada prestasi belajar siswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibanding STAD.

d. Uji Hipotesis 4

Hipotesis 4 dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif berdasarkan model pembelajaran yang digunakan pada persepsi kinestetik rendah. Hipotesis 4 diuji menggunakan *independent t test*. Hasil uji ini dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Beda Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Berdasarkan Model Pembelajaran STAD dan TGT pada Persepsi Kinestetik Rendah

		Rerata	t hitung	Sig
Post Test Hasil Belajar	Kelas Kontrol (STAD)	60,333	0,191	0,850
	Kelas Eksperimen (TGT)	60,667		

Sumber: data primer diolah, 2019

Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai t hitung yang diperoleh sebesar 0,191 dengan signifikansi sebesar 0,850, di mana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar gerak dasar manipulatif kelas kontrol dan kelas eksperimen pada persepsi kinestetik rendah tidak memiliki perbedaan secara signifikan. Hal demikian ditunjukkan dengan skor rerata hasil belajar yang diperoleh kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda, yaitu sebesar 60,667 pada kelas eksperimen, dan pada kelas kontrol sebesar 60,333. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa “hasil belajar gerak dasar

manipulatif siswa yang menggunakan model TGT lebih kecil dibanding dengan model STAD pada persepsi kinestetik rendah” ditolak.

Kinestetik dapat memberikan kesadaran terhadap posisi tubuh saat bergerak dengan kemampuan otot yang dimiliki serta keseimbangan tubuh, sehingga dapat merasakan gerakan yang dilakukan (Rosmi, 2017). Seseorang dengan persepsi kinestetik yang baik dapat melakukan berbagai gerakan sesuai dengan yang diinginkan. Gerakan tersebut tentunya dapat menunjangnya dalam melakukan setiap gerakan dalam olahraga. Namun, pada kenyataannya tidak semua orang memiliki persepsi kinestetik yang baik. Seperti pada penelitian ini, ditemukan beberapa siswa yang memiliki persepsi kinestetik termasuk rendah. Persepsi kinestetik yang rendah ini juga dapat berdampak pada hasil belajar gerak dasar manipulatif yang rendah. Namun demikian, meskipun persepsi kinestetik beberapa siswa rendah, tetap dapat ini tentunya juga dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi pada siswa dengan persepsi rendah yaitu STAD dan TGT. Meskipun memiliki persepsi kinestetik yang rendah, kedua model pembelajaran tersebut menggunakan permainan, di mana siswa tingkat sekolah dasar memiliki karakter yang masih senang bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa baik pada model pembelajaran STAD maupun TGT untuk siswa persepsi rendah, hasil belajar yang diperoleh tidak jauh berbeda di mana model TGT sedikit lebih tinggi dibanding STAD.

Team games tournament (TGT) merupakan pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim melawan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara dengan anggota tim (Afandi et al., 2013). Model ini mengajak siswa untuk menelaah materi dan mengaktualisasi diri serta bekerja sama dengan siswa lain maupun dengan guru selama pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan. Mulyatiningsih (2010) menjelaskan bahwa model *cooperative learning* tipe *team games tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai tutor siswa yang lain dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Namun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh siswa dengan model pembelajaran STAD tidak jauh berbeda. Hal tersebut berarti, baik menggunakan model TGT maupun model STAD, dapat memberikan hasil belajar gerak dasar manipulatif yang sama tingginya pada siswa dengan persepsi kinestetik rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran yang menggunakan metode permainan dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa yang memiliki persepsi kinestetik rendah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada model pembelajaran dengan model TGT dengan model STAD, di mana hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibanding kelompok siswa dengan model pembelajaran STAD. Interaksi antara model pembelajaran yang digunakan dengan persepsi kinestetik yang dimiliki siswa terbukti dapat membuat hasil belajar gerak dasar manipulatif menjadi tinggi. Selain itu, Terdapat perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada model pembelajaran dengan model TGT dengan model STAD pada persepsi kinestetik tinggi, di mana hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa dengan model

pembelajaran TGT lebih tinggi dibanding kelompok siswa dengan model pembelajaran STAD. Namun, tidak terdapat perbedaan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada model pembelajaran dengan model TGT dengan model STAD pada persepsi kinestetik rendah, di mana hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa menggunakan model pembelajaran TGT tidak jauh berbeda dengan kelompok siswa menggunakan model pembelajaran STAD.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka rekomendasi yang dapat diberikan kepada guru, yaitu untuk dapat menggunakan model pembelajaran TGT dalam pembelajarannya, terutama untuk materi gerak dasar manipulatif, karena model pembelajaran tersebut terbukti berpengaruh pada hasil belajar siswa. Guru juga perlu memperhatikan persepsi kinestetik yang dimiliki siswa sebelum menentukan kegiatan pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan ketepatan kinestetik, seperti pada gerak dasar manipulatif melempar, menangkap, dan memukul, karena persepsi kinestetik yang dimiliki siswa dapat menunjang model pembelajaran yang diterapkan, seperti pada model pembelajaran TGT, sehingga dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Aka, K. A. (2016). Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa (Studi pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran PKn di SDN Bendo 1, Kec. Pare, Kab. Kediri). *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 103–111.
- Altun, S. (2015). The effect of cooperative learning on students' achievement and views on the science and technology course. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3), 451–468.
- Anto, P. J., Padmadewi, N. ., & Putra, A. J. N. (2013). *The Effect of Student Team Achievement Divisions (STAD) and Learning Motivation toward the Students' Reading Competence of The Eighth Year Students of SMP N 3 Ubud in the Academic Year 2012-2013* (Vol. 1).
- BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Gayatri, P., & Vivek, P. (2014). Comparative Study of Kinesthetic Perceptions of Male and Female Field Hockey Players. *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*, 3(19), 491–498. Retrieved from www.srjis.com
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 9(3), 246. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v9i3.2071>
- Hendrayana, Y. (2011). Keterampilan Sepakbola: Studi Korelasi antara Persepsi Kinestetik, Adaptasi dan Kelincahan dengan Keterampilan Sepakbola Siswa-siswa Sekolah Sepakbola di Kota Bandung. *Manajerial*, 9(18), 17–30.
- Herywansyah. (2011). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Persepsi Kinestetik terhadap Hasil Tembakan Lay Up Bola Basket. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 11(3), 16–30.
- Huda, N. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Persepsi Kinestetik terhadap Hasil Pembelajaran Lay Up Shoot Bola Basket. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(2), 78–82. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Jamaludin, M., & Mokhtar, M. F. (2018). Students Team Achievement Division. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(2), 571–577. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i2/3966>
- Kristi, L. W., Ashadi, & Nurhayati, N. D. (2013). Studi Komparasi Metode STAD dan TGT Ditinjau dari Memori terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Sub Pokok Bahasan

Minyak Bumi pada Siswa Kelas X SMA N 1 Teras Boyolali Tahun Ajaran 2011-2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3), 19-24.

- Mudiyanto, H. (2017). Differences of Effectiveness of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) and Group Working on Learning Result at Elemntary School | 25 DIFFERENCES OF EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE LEARNING LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNA. *Journal of Elementary Education*, 1(1), 25-36.
- Mulyatiningsih, E. (2010). *Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM)*. Depok: P4TK BISNIS DAN PARIWISATA.
- Nugroho, S. (2005). Peran Kinestesis dalam Pembelajaran Motorik. *Cakrawala Pendidikan*, 24(2), 235-257.
- Putra, F. M., Dwiyoogo, W. D., & Supriyadi. (2016). Pemanfaatan Media Sosial dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. In *Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan* (pp. 377-389).
- Rakhman, A., & Syatroh, I. L. (2015). The Analysis of Students' Team Achievement Division (STAD) Used in Learning Practice of Translating and Interpreting. *ELTIN Journal*, 3(2), 72-84.
- RI, P. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Pub. L. No. 3, 42 (2005). Indonesia.
- Ritonga, M. N. (2017). Application of Team Games Tournament to Increase Students' Knowledge in National Economic of Indonesia. *Asian Journal of Management Sciences & Education*, 6(4), 118-125.
- Rosmi, Y. F. (2017). Kontribusi Power Otot Tungkai, Persepsi Kinestetik dan Koordinasi Mata Tangan terhadap Keberhasilan Tembakan Lompat (Jump Shoot) Bola Basket. *Jurnal Buana Pendidikan*, 12(22), 135-160.
- Rusmawati, P. E., Candiasa, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP N 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3, 1-11. Retrieved from http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/view/884
- Samara, D., Juraid, H., Samuel, D., & Patampang, S. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri Model Terpadu Madani Palu. *E-Jurnal Katalogis*, 4(7), 205-214.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business : a skill-building approach*. Chichester: John Wiley & Sons. Retrieved from www.wileypluslearningspace.com
- Sitorus, E. N., & Surya, E. (2017). The Influence of Teams Games Tournament Cooperative

Learning Model on Students' Creativity Learning Mathematics. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 34(1), 16–24. Retrieved from <http://gssrr.org/index.php?journal=JournalOfBasicAndApplied>

- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, S. (2018). Pengaruh metode latihan dan persepsi kinestetik terhadap keterampilan groundstrokes tenis lapangan pada siswa SD. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 220. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.10901>
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal* (Vol. 5).
- Veloo, A., & Chairhany, S. (2013). Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-games-tournaments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 59–64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.152>
- Wardana, I., Banggali, T., & Husain, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pangkajene (Studi pada Materi Asam Basa). *Jurnal Chemica*, 18(1), 76–84.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyawati, R. T., Masykuri, M., & Utami, B. (2016). Studi Komparasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Students Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap Prestasi Belajar pada Materi Pokok Termokimia Ditinjau dari Motivasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(4), 60–68. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183–193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>