

ABSTRAK

Sore, Kiki (2026), Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti pada Siswa SD Negeri Inpres Melonguane Ditinjau dari Motivasi Belajar. Tesis, Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing Utama: Dr. Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd., M.Fis. dan Pembimbing Wakil: Dr. Syarif Hidayat, S.Pd., M.Pd

Kata-kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran *game based learning*, motivasi belajar, permainan kasti.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar permainan kasti pada siswa yang mengikuti model pembelajaran *game based learning* dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung (*direct instruction*) ditinjau dari motivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan *pretest-posttest non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri Inpres Melonguane tahun pelajaran 2025/2026, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA dan VB yang berjumlah 59 orang. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan *group random sampling*. Setelah dilakukan pengelompokan berdasarkan tingkat motivasi belajar, sampel penelitian pada masing-masing kelas perlakuan model pembelajaran *game based learning* dan kelas perlakuan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah 14 orang untuk setiap sel. Data siswa ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner motivasi belajar dan tes hasil belajar permainan kasti. Data siswa dianalisis dengan menggunakan ANAVA faktorial 2 arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar permainan kasti siswa yang mengikuti model pembelajaran *game based learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung (*direct instruction*), yang ditunjukkan dari nilai F hitung sebesar 9,769 dengan taraf signifikansi 0,003 lebih kecil dari 0,05, (2) terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar permainan kasti, yang ditunjukkan dari nilai F hitung sebesar 50,713 dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, (3) hasil belajar permainan kasti siswa dengan motivasi belajar tinggi yang mengikuti model pembelajaran *game based learning* lebih tinggi dari siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung (*direct instruction*), yang ditunjukkan dari nilai t hitung sebesar 7,903 dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, dan (4) hasil belajar permainan kasti siswa dengan motivasi belajar rendah yang mengikuti model pembelajaran langsung (*direct instruction*) lebih tinggi dari siswa yang mengikuti model pembelajaran *game based learning*, yang ditunjukkan dari nilai t hitung sebesar -2,624 dengan taraf signifikansi 0,014 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut disarankan bagi guru PJOK bahwa sebelum memulai materi permainan kasti, guru sebaiknya memetakan tingkat motivasi siswa. Hal ini penting agar guru dapat menentukan siswa yang siap diberikan dengan model pembelajaran *game based learning* dan siswa yang masih membutuhkan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

ABSTRACT

Sore, Kiki (2026), "The Effect of the Game-Based Learning Model on the Learning Outcomes of Rounders in Elementary School Students at Inpres Melonguane, in Terms of Learning Motivation." Thesis, Physical Education Study Program, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and reviewed by the Principal Advisor: Dr. Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd., M.Fis. and the Deputy Advisor: Dr. Syarif Hidayat, S.Pd., M.Pd.

Keywords: learning outcomes, game-based learning model, learning motivation, rounders.

This study aims to analyze the differences in learning outcomes in rounders in students who participated in the game-based learning model compared to students who participated in the direct instruction model, in terms of learning motivation. This study is a quasi-experimental study with a pretest-posttest non-equivalent control group design. The population in this study were all fifth-grade students of SD Negeri Inpres Melonguane in the 2025/2026 academic year, consisting of two classes, namely class VA and VB, totaling 59 students. The sample determination in this study used group random sampling. After grouping based on the level of learning motivation, the research sample in each treatment class for the game-based learning model and the treatment class for the direct instruction model was 14 students for each cell. Student data were collected using a learning motivation questionnaire and a rounders learning outcome test. Student data were analyzed using a 2-way factorial ANOVA. The results of the study showed that: (1) the learning outcomes of the rounders game of students who followed the game based learning model were higher than those of students who followed the direct instruction model, as shown by the calculated F value of 9.769 with a significance level of 0.003 which is smaller than 0.05, (2) there was a significant interaction between the learning model and learning motivation on the learning outcomes of the rounders game, as shown by the calculated F value of 50.713 with a significance level of 0.000 which is smaller than 0.05, (3) the learning outcomes of the rounders game of students with high learning motivation who followed the game based learning model were higher than those of students who followed the direct instruction model, as shown by the calculated t value of 7.903 with a significance level of 0.000 which is smaller than 0.05, and (4) the learning outcomes of the rounders game of students with low learning motivation who followed the direct instruction model were higher than those of students who followed the game based learning model, as shown by the calculated t value of -2.624 with a significance level of 0.014 is smaller than 0.05. Based on these results, it is recommended that physical education teachers map students' motivation levels before starting the game of rounders. This is important so they can determine which students are ready for game-based learning and which students still require direct instruction.