

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INSTRUCTION (DI)*,
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING BAWAH BOLA VOLI*
DI SMP NEGERI 3 RUPAT, KABUPATEN BENGKALIS**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar
Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani

Oleh:
ERMA DONA
NIM: 22633251031

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli di SMP Negeri 3 Rupal, Kabupaten Bengkalis.

Metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif diberlakukan untuk menerapkan model pembelajaran DI dan TGfU sebanyak 12 kali pertemuan pada kelas VII yang berjumlah 72 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pengukuran pada hasil belajar *passing* bawah bola voli dan menggunakan angket untuk mengukur motivasi peserta didik. Teknik analisis *two-way ANOVA* (analisis varian ganda) digunakan untuk membedakan *mean* beberapa distribusi data kelompok subyek penelitian yang dilakukan sekaligus untuk dua jenis variabel perlakuan. Apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji Tukey, dengan menggunakan program software SPSS version 23 for windows dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut. Nilai F sebesar 9,452 dengan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki nilai rata-rata total yang lebih tinggi (baik) yaitu sebesar 15,85, dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dengan nilai rata-rata nilai 10,55 dalam hasil belajar *passing* bawah bola voli. Simpulan penelitian yaitu ada interaksi dan perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan *motivasi* belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, serta ada perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Kata Kunci: *Direct Instruction & Teaching Game for Understanding*, Motivasi, *Passing* Bawah Bola Voli.

ABSTRACT

This study aims to determine interaction between learning models Direct Instruction (DI) and Teaching Games for Understanding (TGfU) with learning motivation (high and low) on learning outcomes volleyball's underhand pass at SMP Negeri 3 Rupert, Bengkalis Regency.

The experimental method with a quantitative approach was applied to implement the DI and TGfU learning models in 12 meetings in class VII, totaling 72 students. Data collection techniques use measurement tests on learning outcomes volleyball's underhand pass and using a questionnaire to measure student motivation. Analysis techniques two-way ANOVA (multiple analysis of variance) was used to differentiate mean several data distributions for groups of research subjects carried out simultaneously for two types of treatment variables. If it is proven that there is an interaction, a further test will be carried out, namely the Tukey test, using the SPSS version 23 for Windows software program with a significance level of 5% or 0.05.

The results of data analysis show that there are significant differences between the two learning models. The F value is 9.452 with a significance P value of $0.000 < 0.05$, which indicates that the learning model Teaching Games for Understanding (TGfU) has a higher total average score (good), namely 15.85, compared to the learning model Direct Instruction (DI) with an average score of 10.55 in learning outcomes volleyball's underhand pass. The research conclusion is that there are significant interactions and differences in influence between learning models Direct Instruction (DI) and Teaching Games for Understanding (TGfU) with motivation learning (high and low) on learning outcomes volleyball's underhand pass, and there are differences in the influence between students who have high learning motivation and low learning motivation on learning outcomes volleyball's underhand pass.

Keywords: Direct Instruction & Teaching Game for Understanding, Motivation, Volleyball's Underhand Pass.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Jl.Colombo 1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274)565500;
Laman: <http://www.uny.ac.id> Email: fikk.uny.ac.id, humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Erma Dona
Nomor Mahasiswa : 22633251031
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 November 2023

Yang membuat pernyataan,

Erma Dona

NIM. 22633251031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya dari Allah SWT, Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Segala perjuangan saya sehingga titik terakhir ini kupersembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak Norsyah Bin Abbas dan Ibu Hajar Binti Idris. Mereka sangat berharga dalam hidup saya selama ini sehingga hidup yang saya jalani ini begitu mudah. Tesis ini tidak terlepas dari dukungan mereka dalam proses penyusunannya. Sekali lagi saya ucapkan banyak terima kasih atas cinta dan kasih sayang dari kedua orang tua yang diberikan kepada saya.
2. Meskipun kita sering bertengkar namun tidak hentinya kalian memberi saya semangat saat mengerjakan tesis. Maka dari itu, saya dedikasikan tesis ini untuk mereka yang sangat saya sayangi. Kakak saya Haidir, Azizah, Amizan dan Doli Mardona serta ponakan Dwi Laili Fitri dimana ketika saya merasa kehilangan kepercayaan diri saya, saudara saya selalu ada dan percaya kepada saya. Terima kasih kepada kalian sebagai orang tersayang dalam hidup saya.
3. Satrio, Panji, Hifzi, Ahnaf dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Tesis ini.
4. Nuraini, S.E.Sy, Tesis ini kupersembahkan untuk kamu, sosok yang paling istimewa dalam hidup saya. Kamu merupakan sosok yang sangat baik seperti malaikat penjaga untuk saya sehingga saya selalu merasa aman dari berbagai situasi. Terima kasih atas segala perhatian dan perjuangan yang kamu berikan kepada saya dalam hal apapun itu, dan terima kasih telah hadir dalam hidup saya yang penuh kekurangan ini.

MOTTO

"Kesuksesan dan Keberhasilan yang kita dapat itu bukan karena kemampuan kita, melainkan atas izin Allah SWT. Semata". -Erma Dona.

“Cinta bukan mengajar kita lemah, tetapi membangkitkan kekuatan. Cinta bukan mengajar kita menghinakan diri, tetapi menghembuskan kegagahan. Cinta bukan melemahkan semangat, tetapi membangkitkan semangat.” -Buya Hamka.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT., karena atas rahmat dan ridhonyalah penulis dapat menyelesaikan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister pendidikan yaitu Tesis.

Dalam penyusunan penelitian ini penulis banyak menemukan hambatan, tetapi penulis dapat menyelesaikan dengan tepat waktu karena penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak dan sumber. Atas bantuannya penulis ucapkan banyak terima kasih.

Penulis hanyalah manusia biasa yang tak sempurna dan kadang salah, demikian juga dalam penyusunan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penelitian ini.

Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung, membantu dan berkontribusi sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M. Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran, dosen, dan staf yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir tesis.

3. Bapak Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi S-2 Pendidikan Jasmani yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir tesis.
4. Bapak Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. yang sekaligus pembimbing tugas akhir tesis yang telah membimbing dalam penulisan tugas akhir tesis.
5. Rekan-rekan S2 Penjas B yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu yang selalu meluangkan waktunya selama penulis mendduki bangku S2 ini.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penyelesaian tugas akhir tesis.

Dalam penulisan tugas akhir tesis ini tidak lepas dari banyak kekurangan dan kesalahan, untuk membangunnya supaya lebih baik maka saran yang membangun diperlukan. Serta harapannya tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 27 November 2023

Penulis



Erma Dona
NIM. 22633251031

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INSTRUCTION (DI)*,
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLA VOLI
DI SMP NEGERI 3 RUPAT, KABUPATEN BENGKALIS

TESIS

ERMA DONA
NIM 22633251031

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 1 Desember 2023

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP 196806051994031001



Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP 196806051994031001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INSTRUCTION (DI)*,
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING BAWAH BOLA VOLI*
DI SMP NEGERI 3 RUPAT, KABUPATEN BENGKALIS**

TESIS

ERMA DONA
NIM 22633251031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 5 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Guntur, M.Pd. (Ketua/Penguji)		8/12 ²³
Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		8/12 ²³
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO (Penguji I)		8/12 ²³
Dr. Ngatman, M.Pd. (Penguji II/Pembimbing)		8-12-2023

Yogyakarta, 8 Desember 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ngatman Nasrulloh, M.Or.
NIP 198306162008121002 †

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAN HASIL KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
LEMBAR PERSETUJUAN	ix
LEMBAR PENGESAHAN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	40
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Validitas dan Reliabelitas Instrumen	46
G. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	50
B. Hasil Uji Hipotesis.....	54
C. Pembahasan	59
D. Keterbatasan Penelitian	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	67
A. SIMPULAN	67
B. IMPLIKASI	67
C. SARAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
L A M P I R A N.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Teknik <i>Passing</i> Bawah (Rosyid & Wicaksono, 2016).....	15
Gambar 2 Fase Persiapan (Rosyid & Wicaksono, 2016).....	15
Gambar 3 Fase Pelaksanaan (Rosyid & Wicaksono, 2016).....	16
Gambar 4 Gerak Lanjutan (Rosyid & Wicaksono, 2016).....	17
Gambar 5 Kerangka Pikir.....	33
Gambar 6 Diagram Rata-rata Hasil Belajar	53

DAFTAR TABEL

Table 1 Jenis Penelitian.....	36
Table 2 Kegiatan Eksperimen	37
Table 3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi	42
Table 4 Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah Bola Voli...	44
Table 5 Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Tes Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah)	45
Table 6 Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> hasil belajar <i>passing</i> bawah.....	51
Table 7 Deskriptif Statistik <i>Prestest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	52
Table 8 Hasil Uji Normalitas	54
Table 9 Hasil Uji Homogenitas.....	55
Table 10 Hasil uji Two Way Anova Model Pembelajaran	56
Table 11 Hasil uji Two Way Anova Motivasi	57
Table 12 Hasil uji Two Way Anova Hasil Belajar	57
Table 13 Uji Posthoc Tukey.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Motivasi Belajar	75
Lampiran 2 Instrumen Pengetahuan Passing Bawah Bola Voli.....	79
Lampiran 3 Instumen Unjuk Kerja Passing Bawah Bola Voli	82
Lampiran 4 Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Passing Bawah.....	83
Lampiran 5 Data Penelitian Motivasi Kelas VII.1	84
Lampiran 6 Data Penelitian Motivasi Kelas VII.2.....	85
Lampiran 7 Data Penelitian Motivasi Kelas VII.3.....	86
Lampiran 8 Pembagian Kelompok.....	87
Lampiran 9 <i>Prestest</i> Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Tinggi	88
Lampiran 10 <i>Prestest</i> Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Rendah	90
Lampiran 11 <i>Posttest</i> Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Tinggi	92
Lampiran 12 <i>Posttest</i> Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Rendah.....	94
Lampiran 13 Deskriptif Statistik.....	96
Lampiran 14 Uji Normalitas	97
Lampiran 15 Uji Homogenitas.....	98
Lampiran 16 Uji Two Way ANOVA.....	99
Lampiran 17 Dokumentasi.....	101
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 19 Surat Keterangan Riset	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah cara yang dapat memperbaiki kehidupan seseorang, melalui belajar seseorang dapat memperoleh ilmu sebanyak mungkin yang bisa digunakan untuk melakukan sesuatu demi hidup yang lebih baik lagi. Belajar dapat dilakukan di manapun dan dengan cara apapun. Giat atau tidaknya seseorang belajar, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi belajar, secara tidak langsung memiliki cita-cita ataupun aspirasi yang harus diwujudkan (Palittin, Wolo & Purwanty, 2019: 102). Keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran, bergantung pada diri sendiri dan juga dari lingkungan. Keinginan yang besar dari dalam diri sendiri untuk berhasil akan membuat seseorang semakin giat dalam belajar. Keinginan inilah yang disebut sebagai motivasi (Sadirman, 2014). Sadirman juga mengemukakan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai daya penggerak dari pasif menjadi aktif dan muncul dengan tujuan untuk mencapai apa yang diinginkan.

Motivasi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang yang akan menimbulkan keinginan untuk belajar dan juga menjamin tetap berlangsungnya proses pembelajaran demi tujuan tertentu. Selain itu, motivasi memberikan semangat dan juga rasa senang dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan energi untuk belajar. Jika seseorang memiliki energi yang tinggi dalam belajar, secara tidak langsung akan mempengaruhi orang tersebut dalam belajar, yaitu semakin giat belajar. Giat tidaknya seseorang dalam belajar juga yang

pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar tersebut. Hal ini berarti peserta didik yang motivasinya tinggi, memiliki energi belajar yang tinggi sehingga dapat menyebabkan hasil belajar yang tinggi juga, dan sebaliknya (Siregar dan Nara, 2011). Motivasi belajar peserta didik sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar dan strategi mengajar seorang guru. Strategi mengajar yang efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan kelas dan kondisi peserta didik dimana proses belajar mengajar berlangsung. Pencapaian tujuan pembelajaran atau hasil belajar bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang telah dirancang dan dijalankan.

Hasil belajar peserta didik akan meningkat jika seorang guru mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik. Seorang guru haruslah mampu menciptakan dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya. Disamping itu, mengingat berkembangnya sistem pengajaran dan banyaknya model pembelajaran, seorang guru harusnya mampu menerapkan dan memvariasikan model pembelajaran ketika mengajar disekolah agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang diajarkan, dan tujuan pembelajaran bisa dicapai. Namun fakta dilapangan tidaklah demikian, masih terdapat guru yang belum mampu memotivasi peserta didik untuk belajar, salah satunya terlihat di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis.

SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis adalah sekolah yang terletak di Kabupaten Bengkalis, yang sedang berkembang. Berdasarkan pengamatan awal efektivitas dan kualitas pengajaran di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis

masih menjadi kendala utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Masih banyak peserta didik yang tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran penjas, banyak peserta didik yang malas-malasan dalam mengikuti materi pelajaran penjas yang diberikan guru, peserta didik mudah merasa letih dalam mengikuti pelajaran, dan cenderung berdiri di pinggir lapangan untuk berteduh. Peserta didik merasa bosan karena model pembelajaran yang digunakan guru hanyalah itu-itu saja tanpa perubahan setiap kali pertemuan pembelajaran. Guru hanya menggunakan sistem perintah tanpa membimbing peserta didik lebih lanjut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kurangnya variasi dan tidak tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru, secara tidak langsung menjadikan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Untuk mengatasi hal itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dianggap perlu. Dengan tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru, diharapkan proses belajar dapat terjadi dengan efektif dan efisien sesuai dengan program belajar yang telah disusun. Model pembelajaran yang dianggap tepat untuk peserta didik tingkat SMP adalah *Direct Instruction* (DI) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Pembelajaran penjas dengan pendekatan *direct instruction* (DI) dan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dapat digunakan sebagai salah satu usaha agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran penjas. Model pembelajaran *teaching games for understanding* juga sangat tepat diterapkan dalam pendidikan jasmani di sekolah materi pembelajaran bola voli. Model TGfU memiliki beberapa keunggulan, diantaranya: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2)

memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain game (Wang & Ha, 2013). Lebih lanjut pada hasil penelitian Yudha, Artanayasa, & Spyanawati (2017) bahwa model pembelajaran tipe TGfU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing control* sepakbola pada peserta didik.

Disamping model TGFU, ada model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran penjas, yaitu model pembelajaran DI (*Direct Instruction*) sendiri adalah pembelajaran yang berpusat pada guru yang berfokus pada komunikasi yang jelas. Dalam pendekatan ini, “efektivitas pendidikan untuk semua peserta didik adalah krusial tergantung pada penyediaan kualitas pengajaran oleh guru yang kompeten, yang dilengkapi dengan strategi yang efektif”, Rowe dalam (Ewing, 2011). Sehingga kedua model ini cocok untuk dicoba pada pembelajaran di sekolah, mengingat beberapa sekolah belum menerapkan model DI dan TGfU.

DI dan TGfU dinilai dari sisi psikomotor dapat meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, karena model *direct instruction* mendorong peserta didik untuk melakukan gerakan-gerakan tertentu sesuai arahan dari guru, sedangkan model TGfU secara langsung membuat peserta didik bertindak secara kreatif dan inovatif ketika berada di dalam game. Sehingga kedua model ini cocok untuk diterapkan sebagai penyeimbang antara model dan perkembangan peserta didik. Kemudian DI dan TGfU dinilai dari sisi kognitif dan afektif, peserta didik diarahkan

lebih memahami, teknik, sikap yang benar, cara berpikir, menyelesaikan masalah, berinisiatif sebelum menggunakan kemahiran yang rigid sifatnya.

Melihat besarnya kontribusi model pembelajaran dan motivasi, maka perlu ada suatu upaya inovatif dan kreatif dari guru guna menemukan model latihan yang tepat bagi peserta didik. Penerapan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya aspek kognitif dan psikomotor peserta didik materi pembelajaran bola voli. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian mendalam tentang “Pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction (DI)*, *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan motivasi terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar peserta didik mengikuti pembelajaran penjas, peserta didik lambat bergerak dan gampang merasa capek, peserta didik sering berdiri di pinggir lapangan berusaha menghindar mengikuti pelajaran.
2. Model pembelajaran guru penjas (pendidikan jasmani) belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya variasi latihan yang diterapkan guru penjas, dimana model pembelajaran yang digunakan masih monoton.

4. Belum diketahui pengaruh model Latihan terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, kemungkinan akan menimbulkan permasalahan yang lebih luas. Supaya permasalahan tidak meluas, agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda, dan untuk membahas permasalahan lebih mendalam, maka penelitian ini dibatasi dengan “Pengaruh model pembelajaran (*direct intruction & teaching games for understanding*) dan motivasi terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dipaparkan di atas, penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan yang signifikan pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli?
2. Ada perbedaan yang signifikan pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli?
3. Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui berbagai hal, hal-hal tersebut diantaranya adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut terlihat seperti di bawah ini:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam penggunaan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam pembelajaran bola voli, di samping itu penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan kajian untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang diterapkan dalam pembelajaran penjas di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat penelitian bagi pendidik. Guru dapat mengetahui model pembelajaran yang bervariasi, efektif dan efisien sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran penjas disekolah. Guru akan terbiasa menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini bisa berkontribusi positif sebagai landasan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar pasing bawah bola voli.
- b. Manfaat penelitian bagi siswi, penelitian ini bermanfaat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan ranah psikomotor peserta didik materi pelajaran pasing bawah bola voli, di samping itu penelitian ini memberi suasana baru yang menyenangkan dan menambah pengalaman belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani saat ini mengalami pergeseran makna, orientasi, serta implementasinya pada pengajaran di sekolah seiring dengan munculnya istilah olahraga pendidikan dan pendidikan olahraga. Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah yang seharusnya berupa kegiatan pendidikan sering bergeser menjadi kegiatan latihan olahraga. Hal ini menjadi sebuah ironi dalam pendidikan, karena pada hakikatnya pendidikan jasmani itu sendiri merupakan bagian integral dari pendidikan nasional. Pendidikan jasmani bukan sekedar pendidikan untuk jasmani melainkan juga pendidikan melalui aktivitas jasmani. Artinya, jasmani tidak hanya menjadi obyek melainkan juga dapat menjadi subyek. Oleh karena itu, pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam pembentukan manusia seutuhnya karena tujuan pendidikan jasmani sangat komprehensif yaitu menyangkut pada perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan peserta didik menjadi insan yang terliterasi jasmaninya. Istilah tersebut berasal dari Bahasa Inggris yaitu *physical literacy* yang dalam tulisan ini disebut dengan istilah melek jasmaniah. Tulisan ini merupakan kajian pemikiran ilmiah yang mencoba

memberikan wacana tentang orientasi pendidikan jasmani yang sebenarnya di sekolah dalam upaya membentuk individu yang melek jasmaniah.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 adalah sebagai berikut, (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan; (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis; (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan; dan (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

c. Manfaat Pendidikan Jasmani

Marrow (2005: 249) menyatakan bahwa “melalui pendidikan jasmani dapat membantu menimbulkan realitas diri, membentuk tubuh yang ideal, memelihara dan meningkatkan kebugaran, kesehatan, meningkatkan keterampilan, efisiensi, dan otomatisasi gerak”.

d. Ranah Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Penjas adalah satu-satunya mata pelajaran yang membahas semua domain pembelajaran; psikomotor, kognitif dan afektif (Pangrazi & Beighle, 2020: 1).

2. Materi Pembelajaran Bola Voli

Permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga melambungkan bola di udara hilir mudik di atas jaring atau net, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan dalam bermain. Melambungkan dan memantulkan bola ke udara harus mempergunakan bagian tubuh mana saja (asalkan sentuhan/pantulannya harus sempurna). Prinsip dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Gerak spesifik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Gerak spesifik permainan bola voli yang harus ditingkatkan keterampilannya antara lain: *passing* bawah, *passing* atas, smash dan spike, servis, dan bendungan (Warsito dkk, 2017:44).

a. Pengertian *Passing* Bawah

Dijelaskan oleh Mawarti (2009: 70) bahwa bola voli bisa dijadikan suatu alat untuk sarana pendewasaan anak atau alat untuk mendidik anak dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, misalnya: nilai kerjasama, percaya diri, tanggungjawab, keberanian, dan sportivitas. Guntur (2013: 22) menyatakan bahwa permainan bola voli yang diajarkan di sekolah termasuk

dalam permainan net (*net games*) dimana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam lapangan yang berbeda oleh adanya. Karakteristik permainan ini sifatnya tim, sehingga tiap individu harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menguasai bola, dan bekerjasama dengan kawan satu tim dengan mengumpankan bola, bahkan bekerjasama bagaimana menciptakan suatu pertahanan daerahnya dari serangan lawan sehingga lawan mati maka akan tercetak skor untuk tim sebagai tujuan utamanya.

Menjadi pemain bola voli yang baik dituntut menguasai teknik dasar bola voli. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi servis, *passing*, block, dan *smash/ spike*. Dari beberapa teknik dasar yang lebih utama dikuasai yaitu teknik *passing*. *Passing* terdiri atas dua macam, yaitu *passing* bawah dan *passing* atas. Menurut Samsudin & Rahman (2016) *passing* adalah cara memukul bola dengan dua tangan yang disatukan dan diayun dari bawah (*passing* bawah) atau memukul bola dengan dua tangan terpisah jari-jari terbuka di atas kepala agak ke depan (*passing* atas). Teknik dasar *passing* bola voli mutlak harus dikuasai oleh pemain bola voli karena bola voli lebih banyak dimainkan dengan cara di-*passing* sebelum kemudian di-*smash*. Teknik dasar bola voli adalah penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam bermain bola voli.

Prinsip dasar *passing* bola voli yaitu upaya seorang pemain bola voli untuk memainkan bola dengan tujuan di umpan kepada teman seregunya atau dimainkan di lapangan permainan sendiri. Berkaitan dengan *passing*, Yunus (1992: 9) menyatakan bahwa *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman

sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Menurut Suharno (1993: 15) *passing* adalah usaha ataupun upaya seorang pemain bola voli dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk menyajikan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya yang selanjutnya agar dapat untuk melakukan serangan terhadap regu lawan ke lapangan lawan.

Mikanda (2014: 115) menyatakan bahwa *passing* bawah adalah memukul bola dari arah bawah, dengan tahap gerakan dimulai dari posisi tubuh sedikit diturunkan, lutut agak ditebuk dan posisi kedua lengan dirapatkan. Menurut Koesyanto (2003: 22) mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Menurut Ahmadi (2007: 23) Kegunaan teknik lengan bawah antara lain adalah untuk penerimaan bola service, untuk menerima bola dari lawan yang berupa serangan/*smash*, untuk pengembalian bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net, untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpukul jauh di luar lapangan permainan dan untuk pengembalian bola yang rendah. *Passing* bawah pada umumnya dilakukan untuk menerima servis, atau smash atau bola-bola setinggi pinggang ke bawah.

Lebih lanjut Viera & Ferguson (2000: 19) menyatakan, —Operan tangan bawah (*underhand passing*) atau *bump*. Biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan jika tim tidak memegang servis. Operan ini digunakan untuk menerima servis, menerima *spike*, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang memantul dari net.

Teknik *passing* bawah merupakan rangkaian gerakan yang dikombinasikan secara baik dan harmonis agar *passing* bawah yang dilakukan menjadi lebih baik dan sempurna. Viera & Ferguson (2000: 20) menyatakan, Elemen dasar bagi pelaksanaan operan lengan depan yang baik adalah; (1) gerakan mengambil bola, (2) mengatur posisi badan, (3) memukul bola, dan (4) mengarahkan bola ke sasaran. Menurut Yunus (1992: 80) teknik *passing* bawah sebagai berikut:

1) Sikap permulaan

Ambil sikap siap normal dalam permainan bola voli, yaitu kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan dengan posisi ibu jari sejajar sama panjang sehingga kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul.

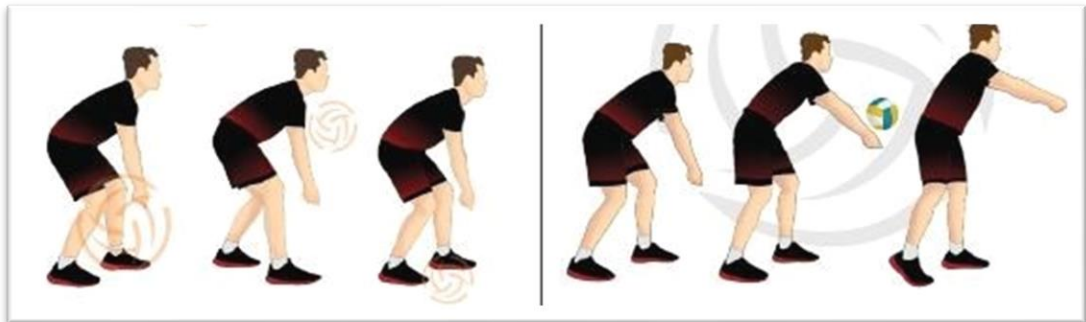
2) Gerakan pelaksanaan

Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku benar-benar dalam kondisi lurus. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan bawah, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45° dengan badan lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus setinggi bahu.

3) Gerakan lanjutan

Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk mengambil posisi siap kembali dan ayunan lengan untuk *passing* bawah ke depan tidak melebihi sudut 90^0 dengan bahu atau badan.

Gambar posisi teknik *passing* bawah sebagai berikut:



Gambar 1 Teknik *Passing* Bawah (Rosyid & Wicaksono, 2016)

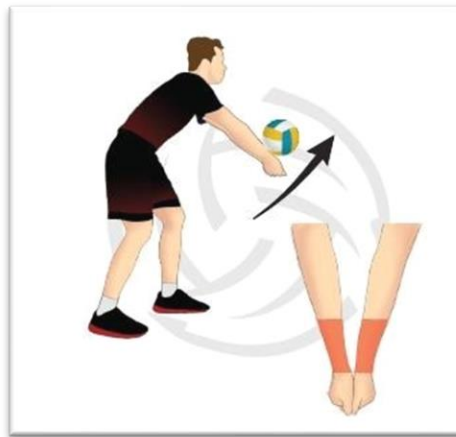


Gambar 2 Fase Persiapan (Rosyid & Wicaksono, 2016)

a) Persiapan

- Kaki aktif bergerak ke arah datangnya bola
- Kedua tangan lurus sejajar saling berdekatan di depan badan

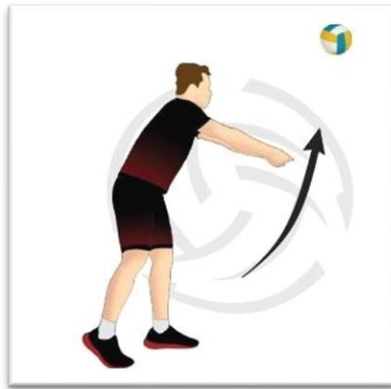
- Kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu posisi kaki sedikit di depan
- Tekuk lutut dan tahan tubuh dalam posisi rendah
- Punggung lurus dan pandangan fokus ke arah bola



Gambar 3 Fase Pelaksanaan (Rosyid & Wicaksono, 2016)

b) Pelaksanaan

- Pastikan menerima bola di depan badan
- Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.
- Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan)
- Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan
- Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan



Gambar 4 Gerak Lanjutan (Rosyid & Wicaksono, 2016)

c) Gerak Lanjutan

- Pastikan menerima bola di depan badan
- Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.
- Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan)
- Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan
- Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan
- Jari tangan tetap di genggam dan siku tetap terkunci
- Lengan lurus maksimal setinggi bahu
- Perhatikan bola bergerak ke arah sasaran
- Pindahkan berat badan ke arah sasaran
- Siap bergerak untuk rangkaian gerakan selanjutnya

Berdasarkan batasan *passing* yang dikemukakan ahli di atas dapat dirumuskan pengertian *passing* bawah adalah teknik dasar memainkan bola dengan menggunakan kedua tangan, yaitu perkenaan bola pada kedua lengan

bawah yang bertujuan untuk mengoperkan bola kepada teman sergunya untuk dimainkan di lapangan sendiri atau sebagai awal untuk menyusun serangan.

b. Kesalahan pada *Passing* Bawah

Passing bawah bola voli merupakan salah satu bentuk keterampilan yang memiliki unsur gerakan yang cukup kompleks. Tidak jarang atlet sering kali melakukan kesalahan. Menurut Viera & Ferguson (2000: 21) kesalahan dalam melakukan *passing* bawah antara lain:

- 1) Lengan terlalu tinggi ketika memukul bola.
- 2) Merendahkan tubuh dengan menekuk pinggang bukan lutut, sehingga bola yang dioperkan terlalu rendah dan terlalu kencang.
- 3) Tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran, sehingga bola tidak bergerak ke muka.
- 4) Lengan terpisah sebelum, pada saat atau sesaat sesudah menerima bola, sehingga operan salah.
- 5) Bola mendarat di lengan di daerah siku, atau menyentuh tubuh.

Kesalahan-kesalahan tersebut di atas hendaknya dicermati oleh pelatih, agar kualitas *passing* lebih baik, bila terjadi kesalahan segera dibetulkan. Lebih lanjut Viera & Ferguson (2000: 23) memberikan tips cara memperbaiki kesalahan pada *passing* bawah sebagai berikut:

- 1) Biarkan bola bergerak sampai sejajar pinggang sebelum memukulnya.
- 2) Tekuk lutut, jaga punggung tetap lurus pada saat berada di bawah bola.
- 3) Pastikan berat badan bertumpu pada kaki depan dan tubuh membungkuk ke depan.

- 4) Tetap satukan lengan dengan menggenggam jari atau membungkus jemari yang satu dengan jemari yang lain dengan ibu jari sejajar.
- 5) Tahan lengan pada posisi sejajar paha dan terima bola jauh dari dada.

Kesalahan maupun cara memperbaiki *passing* bawah harus diperhatikan oleh pelatih/guru. Pada umumnya peserta didik tidak mampu mengamati letak kesalahan yang dilakukan. Seorang pelatih/guru harus mampu mencermati setiap bentuk gerakan yang dilakukan atlet, sehingga akan diketahui letak kesalahannya. Setiap kesalahan yang dilakukan peserta didik, pelatih/guru segera mungkin untuk membetulkan gerakan yang salah, sehingga kualitas *passing* bawah yang dilakukan hasilnya sesuai yang diharapkan arahkan bola kepada rekan untuk diumpankan.

3. Karakteristik Peserta didik Sekolah Menengah Pertama

Perubahan fisik pada saat remaja tidak terlepas dari dua hal yakni pertumbuhan dan perkembangan, dua hal ini saling mempengaruhi dan berkaitan membentuk satu kesatuan. Pertumbuhan adalah proses yang ada dalam diri seseorang yang bersifat kuantitatif, atau peningkatan dalam hal ukuran baik panjang atau lebar, misalnya peningkatan ukuran tinggi dan berat badan. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil pematangan. Pada remaja perkembangan fisik bisa dilihat dengan terjadinya pubertas.

4. Model Pembelajaran Penjas

Secara umum istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai gambaran suatu lingkungan pembelajaran yang juga meliputi

perilaku kita sebagai guru saat model tersebut diterapkan (Joyce, 2009 : 30). Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Joyce dan Weil (dalam Sagala 2009 : 176) yang menyatakan bahwa: “Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia dan bantuan belajar melalui program komputer”.

a. *Direct Intruction (DI)*

Model pembelajaran *direct instruction* adalah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan *procedural*, termasuk keterampilan fisik yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah (Roseshine.1979); (stevens, 1995); (Baumann, 1988). *Direct instruction* atau pembelajaran langsung merupakan suatu pembelajaran yang mempunyai langkah-langkah tertentu yang dapat menuntun peserta didik dalam mempelajari suatu materi yang bersifat prosedural.

Menurut Trianto (2007:29) Model pembelajaran *Direct Instruction* atau yang dikenal dengan model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar mengajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selanjutnya menurut

Shoimin (2014: 64-65) pada model pembelajaran *direct instruction* terdapat lima fase yang sangat penting. Sintaks model tersebut disajikan dalam lima tahap antara lain:

- 1) Fase orientasi/menyampaikan tujuan
- 2) Fase presentasi/Demonstrasi
- 3) Fase latihan terbimbing
- 4) Fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- 5) Fase latihan mandiri

Tahap-tahap pada model pembelajaran *direct instruction* disusun berdasarkan tahap pendahuluan yaitu pada fase orientasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya adalah tahap memberikan materi dengan presentasi/demonstrasi, dan latihan terbimbing. Sebagai tahap penutup yaitu mengecek kembali pemahaman peserta didik dan memberikan umpan balik serta memberikan latihan mandiri.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda. Keunggulan terpenting dari instruksi langsung ini adalah adanya fokus akademik, arahan, dan kontrol guru, harapan yang tinggi terhadap perkembangan peserta didik, sistem manajemen waktu, dan atmosfer akademik yang cukup (Joyce, 2009). Model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan di sini akan dijelaskan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Direct Instruction* adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan:

- (1) Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) guru bisa mengontrol muatan dan keluasan materi pembelajaran, dengan demikian dia dapat mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
- (2) Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- (3) Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) selain peserta didik dapat mendengar melalui penyampaian materi tentang suatu pelajaran, juga sekaligus peserta didik dapat melihat (melalui pelaksanaan demonstrasi).
- (4) Keuntungan lain adalah model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) bisa digunakan untuk jumlah peserta didik dan ukuran kelas besar (Sanjaya. W., 2007)

b) Kekurangan

- (1) Hanya untuk kemampuan mendengar dan menyimak yang baik, tidak dapat melayani perbedaan kemampuan peserta didik.
- (2) Menekankan pada komunikasi satu arah (*one-way communication*). Model pembelajaran langsung hanya dapat berlangsung dengan baik apabila peserta didik memiliki kemampuan menyimak dan mendengar

yang baik, namun tidak dapat melayani perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, bakat serta perbedaan gaya belajar.

- (3) Kesempatan untuk mengontrol pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran sangat terbatas pula disamping itu. Komunikasi satu arah bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik akan terbatas pada apa yang diberikan (Sanjaya, W., 2007)

b. Teaching Games for Understanding (TGfU)

TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan (Pambudi, 2010: 36).

Menurut Nopembri & Saryono (2012: 2) di dalam loka karya model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para peserta didik memecahkannya. Mengenai komponen model TGfU Nopembri & Saryono (2012: 29-30), menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Permainan atau game permainan diperkenalkan dengan cara permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan peserta didik.

- 2) Apresiasi permainan atau *Game appreciation* Peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasanbatasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.
- 3) Pertimbangan taktik atau *tactical awareness* peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsipprinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.
- 4) Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*. Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.
- 5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution* Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.
- 6) Penampilan atau *Performance* Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemainpemain permainan yang kompeten dan mahir.

Urutan pembelajaran model TGfU berdasarkan pendapat Nopembri & Saryono (2012: 1) adalah sebagai berikut: (a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan. (b) *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut. (c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru. (d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

a) Kelebihan model pembelajaran TGfU

Menurut Butler (2005: 5) tujuan dari pembelajaran TGfU ada empat yaitu (1) menguji cara pikir para guru tentang pengajaran permainan, (2) melakukan studi kasus tentang pengajaran permainan, (3) menguji penggunaan studi kasus sebagai sebuah alat dalam pengembangan kurikulum permainan, dan (4) mengidentifikasi isu-isu yang terkait dengan penyelidikan guru.

b) Kekurangan model pembelajaran TGfU

Pembelajaran TGfU lebih mengedepankan taktik daripada teknik, taktik sebagai unsur yang lebih penting dalam mengembangkan permainan. TGfU lebih fokus bagaimana peserta didik bisa bermain dan tertarik terhadap cabang olahraga dengan memodifikasi lapangan dan aturan permainan yang dimainkan dalam pertandingan tetapi kurang mendalami bahwa jika permainan sesungguhnya peserta didik harus mengedepankan teknik tidak

hanya taktik semata. Menurut Butler (2005: 6) peserta didik kurang tertarik pada teknik atau keterampilan, tetapi peserta didik hanya tertarik pada tuntutan taktik dari permainan tersebut.

5. Hasil Belajar PJOK

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Byram & Hu, 2013: 57). Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Misalnya, Straus, Tetroe, & Graham (2013: 31) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran peserta didik dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarainya (O'Farrell & Lahiff, 2014: 42). Hamdan & Khader (2015: 131) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai.

Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan, (Knaack, 2015: 64). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015: 54).

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar PJOK adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. Penilaian dalam pembelajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik memiliki indikator pengukuran capaian pembelajaran yang berbeda-beda. Penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan untuk mengukur capaian kompetensi, laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi tolok ukur kesuksesan strategi pembelajaran yang diterapkan dinilai sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

6. Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi dalam bahasa latin disebut juga *move*, yang berarti bergerak (*move*) yang artinya motivasi berasal dari kata motif yang artinya dorongan yang datang dari dalam untuk berbuat. Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya. Karena itu motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme

yang mendorong untuk berbuat atau merupakan *driving force* (Walgito dan Bimo, 2004).

Hakikat motivasi belajar menurut Uno (2009) adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik-peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut; (a.) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (b). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (d) Adanya penghargaan dalam belajar; (e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Fungsi motivasi belajar Adalah untuk; (a) Mendorong manusia untuk berbuat sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; (b) Menentukan arah perbuatan; Yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya; (c) Menyeleksi perbuatan. yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Wulan Azya Diana pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli” memiliki variabel yang sangat mirip. Karena menggunakan jenis

penelitian yang sama yaitu penelitian eksperimen dengan faktor 2x2. Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Adimulyo ini menggunakan model TGfU dan PBL (*Problem Based Learning*) yang kemudian diolah dengan teknik analisis data ANAVA *two way*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 154 peserta didik dari kelas 5 dengan teknik pengambilan sampelnya yaitu teknik *random sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, dengan nilai $F_{5,623}$ dan nilai signifikansi $p_{0,025} < 0,05$. Kelompok model pembelajaran TGfU lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan PBL dengan selisih rata-rata 5,57. (2) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, terbukti nilai $F_{48,753}$ dan nilai signifikansi $p_{0,000} < 0,05$. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah dengan selisih rata-rata 16,41. (3) Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran PBL dan TGfU dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, dengan nilai $F_{36,619}$ dan nilai signifikansi $p_{0,000} < 0,05$.

Penelitian yang dilakuan Andi Amry Yahya, Sufitrono Sufitrono tahun 2020. Dengan judul “Pembelajaran Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Pada Permainan Bola voli Peserta didik SMPN 2 Mare Kabupaten Bone” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara metode pembelajaran Drill dan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar

passing bawah permainan bola voli peserta didik SMPN 2 Mare Kabupaten Bone. Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang dipilih secara random sampling kemudian diberi *pretest* dan *posttest* dengan populasi semua peserta didik SMPN 2 Mare Kabupaten Bone. Selanjutnya dipilih kelas VIIIA dan kelas VIIIB untuk menjadi sampel penelitian ini yang jumlahnya masing – masing 30 orang peserta didik kemudian dibagi menjadi dua kelompok dengan menggunakan *matching ordinal paired*. teknik analisis data yang digunakan uji t dengan taraf signifikan 0.05. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran konvensional dengan peningkatan rata rata 7,93 dengan taraf signifikan 0,05. Ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran Drill dengan peningkatan rata rata 9.57 dengan taraf signifikan 0,05. Ada perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran Konvensional dan metode pembelajaran Drill dengan menunjukkan perbedaan atau selisih nilai rata rata 1,633. sehingga menunjukkan metode pembelajaran Drill memiliki pengaruh yang sangat baik dibanding metode pembelajaran Konvensional.

Penelitian Hamzah, Ginanjar dan Setiawan tahun (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”. Permasalahan hasil belajar keterampilan dasar permainan beregu menjadi salah satu masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe, salah satunya *jigsaw*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP NU Karangampel dan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, maka didapat 30 peserta didik sebagai sampel. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes *passing* bawah bola voli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

C. Kerangka Pikir

Berdasar opserpasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis pada tahun 2022 yang lalu, peneliti melihat pada pembelajaran bola voli banyak peserta didik tidak antusias mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan guru hanya memberikan materi dan peserta didik menerima. Pembelajaran bola voli lebih cenderung mengrah kepada olahraga prestasi, guru menerapkan penguasaan pada teknik dasar. Pendekatan seperti ini menjadikan peserta didik kurang senang bahkan merasa frustasi untuk melakukan program Pendidikan jasmani karena peserta didik tidak mampu melakukan bahkan sering gagal melaksakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Sehingga terkesan pembelajaran yang diberikan membosankan. Guru dalam hal ini harus meningkatkan pengetahuan tentang bagai mana mebuat sebuah pembeljaran itu menjadi menarik dan tujuan dari pembelajaran itu tercapat, guru juga harus mencari solusi dari kesulitan pesrta didik agar mereka senag mengikuti pembeljaran dan

tujuan pembelajaran tercapai, maka digunakan pendekatan model pembelajaran *Direct Instruction (ID)* dan *Teaching Games for Understanding (TGFU)*.

Tujuan dari pendekatan model pembelajaran ID & TGFU ini bisa membuat peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran bola voli. Peserta didik tidak lagi merasa frustrasi dengan kesulitan yang mengarah kepada penguasaan *teknik* dan prestasi. Dengan daya Tarik dari kedua model pembelajaran itu bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dan akan mudah untuk mncapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran saja akan tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar mempengaruhi keefektifan penerapan metode pembelajaran yang berbasis pada peserta didik (*student centered*). Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi yang terdapat pada diri peserta didik yang mendorong peserta didik untuk melakukan hal yang ingin dicapai, sesuatu yang membuat peserta didik tersebut tetap ingin melakukannya dan menyelesaikan tugas-tugas akademik. Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar.

Menurut Uma Sakaren (Sugiyono, 2008: 60) kerangka pikir merupakan model *konseptual* tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang diteliti. Jadi secara

teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan kerangka pikir dalam penelitian ini. Penerapan model pembelajaran yang tepat oleh guru pendidikan jasmani akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Apabila motivasi belajar peserta didik meningkat, maka peserta didik akan aktif mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran akan menjadi efektif. Hal ini secara langsung akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik baik aspek kognitif maupun aspek psikomotor peserta didik.



Gambar 5 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan *rumusan* masalah, kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
3. Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) serta motivasi (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif memiliki awal dan akhir yang jelas. Inti dari penelitian kuantitatif adalah bahwa penelitian menguji teori dengan menggunakan model konseptual. Metode kuantitatif menurut Sugiyono (2019) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penggunaan metode eksperimen yaitu ingin mengetahui hasil yang diuji cobakan, sehingga hubungan sebab akibat antara kelompok yang satu dengan yang lain akan menjawab permasalahan dalam penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (2016) penelitian eksperimen merupakan satu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang mengganggu. Eksperimen dalam penelitian ini menggunakan kelompok-kelompok untuk perlakuan yang bertujuan melihat pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli di SMP Negeri 3 Rupa, Kabupaten Bengkalis.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 2. Hardani et al (2020) menyatakan bahwa desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (*variabel independen*) terhadap hasil (*variabel dependen*). Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda, yaitu model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Berikut adalah desain penelitian pada penelitian eksperimen ini.

Table 1 Jenis Penelitian

Model Pembelajaran (A)	<i>Direct Intruction (DI)</i> (A1)	<i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> (A2)
Motivasi (B) Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dengan motivasi tinggi.

A2B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dengan motivasi tinggi.

A1B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dengan motivasi rendah.

A2B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dengan motivasi rendah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilaksanakan kegiatan eksperimen penelitian adalah di Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau, tepatnya di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis. Penelitian akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024 pada bulan September 2023 – November 2023. Penelitian ini dilakukan selama 6 minggu dengan pelaksanaan 2 kali dalam seminggu, lebih lanjut penelitian ini berlangsung dengan pertemuan sebanyak 12 kali dengan 2 jam pelajaran (2 x 40 menit). Menurut Tjaliek (2002) bahwa latihan yang dilakukan selama 12-16 kali sudah mengalami perubahan yang menetap.

Table 2 Kegiatan Eksperimen

No.	Hari	Tanggal	Jam	Keterangan
1.	Selasa	5 September 2023	09.30 – 10.40	Pre-Test
2.	Kamis	7 September 2023	07.30 – 08.50	Perlakuan Ke-1
3.	Selasa	12 September 2023	09.30 – 10.40	Perlakuan Ke-2
4.	Kamis	14 September 2023	07.30 – 08.50	Perlakuan Ke-3
5.	Selasa	19 September 2023	09.30 – 10.40	Perlakuan Ke-4
6.	Kamis	21 September 2023	07.30 – 08.50	Perlakuan Ke-5
7.	Selasa	26 September 2023	09.30 – 10.40	Perlakuan Ke-6
8.	Selasa	3 Oktober 2023	09.30 – 10.40	Perlakuan Ke-7
9.	Kamis	5 Oktober 2023	07.30 – 08.50	Perlakuan Ke-8
10.	Selasa	10 Oktober 2023	09.30 – 10.40	Perlakuan Ke-9
11.	Kamis	12 Oktober 2023	07.30 – 08.50	Perlakuan Ke-10
12.	Selasa	17 Oktober 2023	09.30 – 10.40	Perlakuan Ke-11
13.	Kamis	19 Oktober 2023	07.30 – 08.50	Perlakuan Ke-12
14.	Selasa	24 Oktober 2023	07.30 – 08.50	Post-Test

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2016). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis dengan jumlah 208 orang peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Siyoto & Sodik (2015) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu, sehingga dapat mewakili populasinya. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Menurut Sugiyono (2019) teknik *random sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel atau elemen secara acak, dimana elemen atau anggota populasi dipilih dengan kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Dalam penelitian ini sampel adalah peserta didik kelas VII A, VII B, dan VII C dengan jumlah 24 peserta didik di setiap kelasnya, sehingga jumlah keseluruhan peserta didik kelas VII sebagai sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 orang peserta didik.

Jumlah sampel 24 peserta didik di setiap kelasnya melakukan tes motivasi terlebih dahulu, tes ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar yang

dimiliki oleh peserta didik tersebut. Setelah data motivasi belajar terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kelompok peserta didik dengan motivasi tinggi dan rendah dengan menggunakan skor tes keseluruhan dari motivasi yang dimiliki oleh peserta didik dengan cara dirangking. Berdasarkan hal tersebut didapatkan 12 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 12 peserta didik yang memiliki motivasi rendah dari masing-masing kelas.

Prosedur pengambilan *sampel random sampling* dilakukan dengan cara undian supaya lebih objektif bagi semua subjek penelitian. Cara undian juga meminimalkan ketidakadilan dalam memiliki sampel karena pengambilan sampel berdasarkan hasil tingkat motivasi peserta didik dilakukan dengan teknik undian dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Peneliti menuliskan kode DI dan TGfU pada kertas kecil, menggulung kertas tersebut, lalu memasukan ke dalam gelas plastik. (2) Mengocok gelas dan mengeluarkan 2 gulungan kertas, sampai menemukan kelompok belajar *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada setiap kategori motivasi. Peneliti melakukan undian pada setiap kelas untuk mendapatkan kelompok eksperimen DI dengan motivasi tinggi (6 orang) dan TGfU dengan motivasi tinggi (6 orang), kemudian kelompok eksperimen DI dengan motivasi rendah (6 orang) dan TGfU dengan motivasi rendah (6 orang).

Setelah terbagi menjadi empat kelompok, selanjutnya setiap kelompok motivasi tinggi dan rendah melakukan *pretest* dengan menggunakan

instrument hasil belajar *passing* bawah bola voli sebelum subjek penelitian di berikan perlakuan.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Setiap penelitian mempunyai objek yang dijadikan sasaran dalam penelitian. Objek tersebut sering disebut sebagai gejala, sedangkan gejala-gejala yang menunjukkan variasi baik dari jenisnya maupun tingkatnya disebut variabel. Dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas yaitu Model *Direct Instruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, sedangkan sebagai variabel bebas atributif yaitu motivasi, dan variabel terikat yaitu hasil belajar *passing* bawah bola voli. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *direct instruction* adalah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan *procedural*, termasuk keterampilan fisik yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah.
2. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yaitu suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Motivasi adalah dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah bola voli yang diukur menggunakan angket.

4. Hasil belajar bola basket adalah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli, yang diukur berdasarkan tes kognitif dan tes psikomotor berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas VII SMP.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dimaksud adalah cara-cara atau tahapan yang akan dilalui oleh peneliti dalam pengumpulan data. Arikunto (2016), menjelaskan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam menggunakan metode tersebut, peneliti memerlukan instrumen, yaitu “alat bantu” agar pekerjaan mengumpulkan data menjadi lebih mudah. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Sebelum dilakukan pengukuran *pretest* dan *posttest* hasil belajar *passing* bawah bola voli, sampel terlebih dahulu diukur motivasi dengan menggunakan angket, untuk mengetahui motivasi tinggi dan rendah.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen didefinisikan sebagai alat ukur yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati (Sugiyono, 2019). Selaras dengan hal tersebut, Arikunto (2016) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam

arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Instrumen Motivasi

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur motivasi berupa angket. Arikunto (2016) menyatakan angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” Penskoran digunakan dengan menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Table 3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			+	-
Motivasi Belajar	Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4, 6, 7, 8	3, 5
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9, 11, 13, 14, 15, 16	10, 12
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17, 18, 19, 20, 21, 22	23
	Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	24, 25, 26, 27, 28	
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik	36, 37, 38, 39, 40	
Jumlah			40	

b. Instrumen Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli

1) Tes *Passing* Bawah Bola Voli

Tes *passing* bawah dalam permainan bolavoli diukur menggunakan lembar observasi. Arikunto (2016), observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan yang kemudian dicatat subjektif mungkin. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan objek dari pengamatan dan telah disediakan kolom *check list*, sehingga peneliti tinggal membubuhkan tanda check (√) pada kolom tersebut. Adapun kisi-kisi instrumen *passing* bawah penelitian pada Tabel 3 sebagai berikut:

Table 4 Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli

Indikator	Deskripsi	Skor	
		Ya	Tidak
Fase Persiapan	1. Kedua lutut ditekuk, badan dibongkokkan ke depan		
	2. Salah satu kaki tumpu ada di depan		
	3. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri, posisi ibu jari sejajar sama panjang		
	4. Kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul, siku terkunci, lengan sejajar dengan paha, pinggang lurus		
Fase Pelaksanaan	1. Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu.		
	2. Siku benar-benar dalam kondisi lurus, tidak ditekuk		
	3. Lutut mengikuti, tungkai kaki diluruskan		
	4. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45 derajat		
Fase <i>Follow Through</i>	1. Jari tangan tetap digenggam		
	2. Siku tetap terkunci		
	3. Landasan mengikuti bola ke sasaran		
	4. Perhatikan bola bergerak ke sasaran		
Jumlah			

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Maksimal (12)}} \times 100\%$$

2) Tes *Pengetahuan Passing* Bawah Bola Voli

Tes pengetahuan tentang teknik *passing* bawah menggunakan instrumen soal pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka

nilainya 0. Mahmud (2011) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut Mahmud (2011) menyatakan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b) Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c) Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d) Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Table 5 Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Tes Pengetahuan *Passing* Bawah)

Faktor	Indikator	Butir
Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	Mendefinisikan	7,
	Mengidentifikasi	2, 4
	Menyebutkan	5, 6, 8, 9,
	Menunjukkan	1, 3, 10
Jumlah		10

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Maksimal (10)}} \times 100\%$$

F. Validitas dan Reliabelitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Siyoto & Sodik (2015) menyatakan bahwa “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Uji validasi secara empirik terbagi menjadi tiga kelompok yaitu validasi isi, validasi konstruk, dan validasi berdasar kriteria. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas isi menurut Ley dalam (Azwar, 2012) adalah sejauhmana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain aitem yang hendak diukur. Penilaian terhadap kelayakan suatu tampilan aitem-aitem kemudian analisis yang lebih dalam dilakukan dengan maksud untuk menilai kelayakan isi aitem sebagai jabaran dari indikator atribut yang diukur (Azwar, 2012). Straub menyatakan penilaian ini bersifat kualitatif dan judgemental dan dilaksanakan oleh expert (Azwar, 2012).

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh *professional judgment*, menurut Ngalim (2014) “*Professional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter, dan sebagainya dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrumen”. *Professional judgement* pada penelitian ini Bapak Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd., dan Bapak Prof. Dr. Suharjana, M. Kes. Data hasil penilaian validator ahli dari lembar validasi instrumen penilaian dianalisis untuk mengetahui validitas isi dari instrumen. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan instrumen dalam penelitian ini dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda. Reliabel alat ukur akan mungkin terjadi apabila dilakukan pengukuran yang berulang-ulang dengan memakai alat ukur yang sama, obyek dan subyek yang sama hasilnya akan tetap atau relatif sama. Uji reliabilitas mengacu pada sejauh mana tes adalah konsisten dan stabil dalam mengukur apa yang dimaksud untuk mengukur. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen yang telah valid dan diuji cobakan dalam penelitian (Diana, 2020). Instrumen ini terdiri dari instrument tes motivasi berbentuk angket (kuesioner) dan hasil belajar *passing* bawah bola voli dalam bentuk tes keterampilan dan pengetahuannya.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2019).

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi terhadap hasil belajar *passing* bawah bola

voli di SMP Negeri 3 Rupal, Kabupaten Bengkalis dengan melakukan analisis data sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23*. Pengambilan keputusan dengan mengambil taraf signifikansi 5%. Data dikatakan berdistribusi normal apabila Nilai signifikansi ($\text{sig} \geq 0,05$), distribusi normal maka H_0 diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika Nilai signifikansi ($\text{sig} < 0,05$), distribusi tidak normal = Data penelitian tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data yang dijadikan sampel berasal dari karakteristik yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas juga bertujuan memberi keyakinan bahwa sekumpulan data yang dianalisis dalam serangkaian data benar-benar berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Uji homogenitas menggunakan uji *One-Way Anova* dengan bantuan analisis *IBM SPSS Statistic 23*. Adapun pengambilan keputusan jika nilai signifikansi ($\text{sig} < 0,05$) data mempunyai varians tidak homogen, namun jika nilai signifikansi ($\text{sig} \geq 0,05$), data mempunyai varians homogen.

3. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur (*ANAVA two-way*). Teknik analisis varian ganda sering disebut juga teknik analisis varian

dua jalan, atau teknik analisis varian untuk sampel-sampel berhubungan (berkorelasi). Teknik analisis varian ganda ini digunakan untuk membedakan mean beberapa distribusi data kelompok subyek penelitian yang dilakukan sekaligus untuk dua jenis variabel perlakuan (Budiwanto, 2017). Apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji Tukey, dengan menggunakan program software SPSS version 23 for windows dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan akan disajikan secara berurutan antara lain: (1) Deskripsi data penelitian, (2) Uji prasayarat, dan (3) Uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini akan disajikan berurutan antara lain: (a) perbedaan pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli; (b) perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli; dan (c) interaksi antara model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Data hasil penelitian ini adalah berupa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar *passing* bawah bola voli pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis. Proses penelitian akan berlangsung dalam empat tahap. Pada tahap pertama adalah melakukan test untuk mendapatkan data awal terhadap penilaian motivasi belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Rupert, Kabupaten Bengkalis dengan menggunakan kuesioner motivasi. Tahap kedua peserta didik yang dilakukan di awal (*pre-test*) sebelum diberikan treatment dengan menggunakan tes unjuk kerja dan tes pengetahuan untuk mendapatkan hasil belajara *passing* bawah bola voli. Tahap ketiga peserta didik akan mendapatkan treatment dengan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games*

for Understanding (TGfU) dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan. Pada tahap ketiga setelah peserta didik diberi treatment pada akhir pertemuan peserta didik akan diberi tes unjuk kerja dan tes pengetahuan untuk mendapatkan data akhir hasil belajar *passing* bawah bola voli yang dilakukan di akhir (*post-test*). Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar *passing* bawah bola voli peserta didik di kelas VII SMP Negeri 3 Rupa, Kabupaten Bengkalis sebagai berikut.

Table 6 Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar *passing* bawah
MOTIVASI - TINGGI

No	A1B1			A2B1		
	Pre-Test	Post-Test	Selisih	Pre-Test	Post-Test	Selisih
1	69.16	82.5	13.34	67.5	81.67	14.17
2	45	63.33	18.33	63.33	87.5	24.17
3	64.16	76.67	12.51	69.16	83.33	14.17
4	77.5	85.83	8.33	64.16	90.83	26.67
5	60.83	63.33	2.5	60.83	90	29.17
6	64.16	80.83	16.67	64.16	81.67	17.51
7	69.16	82.5	13.34	69.16	82.5	13.34
8	72.5	90	17.5	72.5	90	17.5
9	58.33	86.67	28.34	58.33	86.67	28.34
10	60	68.33	8.33	60	82.5	22.5
11	59.16	77.5	18.34	64.16	83.33	19.17
12	67.5	82.5	15	60	86.67	26.67
13	60	68.33	8.33	59.16	77.5	18.34
14	68.33	81.67	13.34	69.16	82.5	13.34
15	72.5	81.67	9.17	72.5	90	17.5
16	69.16	78.33	9.17	69.16	87.5	18.34
17	73.33	80.83	7.5	68.33	86.67	18.34
18	68.33	76.67	8.34	70	77.5	7.5
Mean	63.955	78.3325	14.3775	64.4408	85.5558	21.115

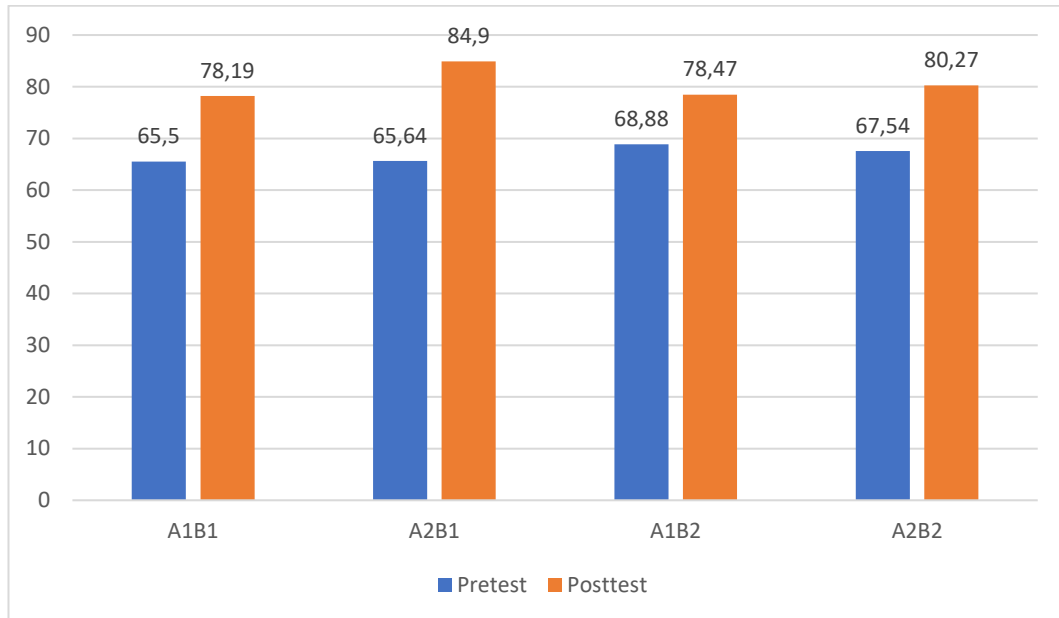
MOTIVASI - RENDAH						
No.	A1B2			A2B2		
	Pre-Test	Post-Test	Selisih	Pre-Test	Post-Test	Selisih
1	64.16	77.5	13.34	65	82.5	17.5
2	73.33	78.33	5	67.5	81.66	14.16
3	72.5	81.67	9.17	59.16	73.33	14.17
4	59.16	63.33	4.17	68.33	77.5	9.17
5	76.67	82.5	5.83	78.33	86.67	8.34
6	73.33	90.83	17.5	77.5	81.67	4.17
7	63.33	72.5	9.17	68.33	77.5	9.17
8	50.83	59.16	8.33	73.33	86.67	13.34
9	63.33	78.33	15	59.16	80.83	21.67
10	74.16	77.5	3.34	69.16	78.33	9.17
11	69.16	82.5	13.34	73.33	81.67	8.34
12	67.5	82.5	15	67.5	85.83	18.33
13	65	79.16	14.16	64.16	83.33	19.17
14	64.16	69.16	5	63.33	72.5	9.17
15	77.5	86.67	9.17	67.5	80.83	13.33
16	78.33	82.5	4.17	69.16	78.33	9.17
17	74.16	81.67	7.51	65	82.5	17.5
18	73.33	86.67	13.34	60	73.33	13.33
Mean	67.2883	77.2208	9.9325	68.8858	81.18	12.2942

Deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* hasil belajar *passing* bawah disajikan pada Tabel 7 sebagai berikut.

Table 7 Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Kelompok	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pretest</i> A1B1	45.00	77.50	65.50	7.51
<i>Posttest</i> A1B1	58.33	72.50	78.19	7.68
<i>Pretest</i> A2B1	58.33	72.50	65.64	4.64
<i>Posttest</i> A2B1	77.50	90.83	84.90	4.12
<i>Pretest</i> A1B2	50.83	78.33	68.88	7.25
<i>Posttest</i> A1B2	59.17	90.83	78.47	8.04
<i>Pretest</i> A2B2	59.17	78.33	67.54	5.57
<i>Posttest</i> A2B2	72.50	86.67	80.27	4.32

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data hasil belajar *passing* bawah bola voli disajikan pada Gambar 6 sebagai berikut.



Gambar 6 Diagram Rata-rata Hasil Belajar

Keterangan:

A1B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dengan motivasi tinggi.

A2B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dengan motivasi tinggi.

A1B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dengan motivasi rendah.

A2B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dengan motivasi rendah.

Berdasarkan gambar 6 di atas, menunjukkan bahwa data hasil belajar *passing* bawah bola voli kelompok A1B1 memiliki rata-rata pre-test sebesar 65,50 dan mengalami peningkatan pada saat post-test sebesar 78,19. Pada kelompok

A2B1 memiliki rata-rata pre-test sebesar 65,64 dan mengalami peningkatan pada saat post-test sebesar 84,90. Kemudian pada kelompok A1B2 memiliki rata-rata pre-test sebesar 68,88 dan mengalami peningkatan pada saat post-test sebesar 78,47. Selanjutnya kelompok A2B2 memiliki rata-rata pre-test sebesar 67,54 dan mengalami peningkatan hasil belajar pada saat post-test sebesar 80,27.

B. Hasil Uji Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program *software SPSS version 23.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman disajikan pada Tabel 8 sebagai berikut.

Table 8 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Signifikansi	Keterangan
<i>Prestest</i> A1B1	0.145	Normal
<i>Posttest</i> A1B1	0.061	Normal
<i>Prestest</i> A2B1	0.122	Normal
<i>Posttest</i> A2B1	0.171	Normal
<i>Prestest</i> A1B2	0.136	Normal
<i>Posttest</i> A1B2	0.065	Normal
<i>Prestest</i> A2B2	0.380	Normal
<i>Posttest</i> A2B2	0.250	Normal

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Tabel 8, menunjukkan bahwa semua data *pretest* dan *posttest* hasil belajar passing bawah bola voli didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji persamaan beberapa sampel yaitu homogen atau tidak. Uji homogenitas dimaksudkan menguji kesamaan varian antara *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji *Levene Test*. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 9 sebagai berikut.

Table 9 Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket.
Pre-test	1.459	3	68	0,233	Homogen
Post-test	2.169	3	68	0,100	Homogen

Berdasarkan analisis statistik menggunakan *Levene Statistic* pada program SPSS 23, terlihat hasil *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,233 > 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulannya kelompok data *pretest* memiliki varian yang homogen. Begitu juga dengan hasil *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,100 > 0,05$, dengan demikian kelompok data *posttest* juga memiliki varian yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis varians (ANAVA) dua jalur atau anava two-way. Adapun hasil analisis data dalam pengujian hipotesis ini yaitu:

- a. Hipotesis perbedaan pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli

Hipotesis yang pertama berbunyi “Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada Tabel 10 sebagai berikut.

Table 10 Hasil uji Two Way Anova Model Pembelajaran

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model Pembelajaran	505.779	1	505.779	22.271	.000

Dari hasil uji two-way anova di atas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 9,452 dan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak, dengan demikian terdapat perbedaan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Berdasarkan hasil data yang di analisis, model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli dengan memiliki nilai total rata-rata 15,85 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli dengan nilai total rata-rata 10,55.

- b. Hipotesis perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli

Hipotesis yang pertama berbunyi “Ada perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar

passing bawah bola voli”. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada Tabel 11 sebagai berikut.

Table 11 Hasil uji Two Way Anova Motivasi

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi	344,546	1	344,546	15,172	.000

Dari hasil uji two-way anova di atas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 9,452 dan nilai *signifikansi* p sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak, dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Berdasarkan hasil data yang di analisis, peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dengan nilai rata-rata 15,39 lebih baik jika dibandingkan peserta didik yang memiliki motivasi rendah dengan nilai rata-rata 11,01.

- c. Hipotesis interaksi antara model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli

Hipotesis yang pertama berbunyi “Ada perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada Tabel 12 sebagai berikut.

Table 12 Hasil uji Two Way Anova Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
--------	-------------------------	----	-------------	---	------

Model Pembelajaran* Motivasi	106,345	1	106,345	4,683	.034
---------------------------------	---------	---	---------	-------	------

Berdasarkan pada tabel 12, terlihat pada bagian signifikansi sebesar 0,034. Pengambilan keputusan apabila taraf signifikansi $< 0,05$ maka terdapat interaksi, artinya nilai taraf signifikansi sebesar $0,034 < 0,05$, maka terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Setelah terdapat interaksi antara model pembelajaran serta motivasi terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, selanjutnya dilakukan uji lanjut dengan uji Tukey. Hasil uji Tukey terlihat pada tabel berikut.

Table 13 Uji Posthoc Tukey

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
A1B1	A2B1	-7.7315*	1.5885	0
	A1B2	1.9444	1.5885	0.614
	A2B2	-0.9257	1.5885	0.937
A1B2	A1B1	7.7315*	1.5885	0
	A1B2	9.6759*	1.5885	0
	A2B2	6.8057*	1.5885	0
A2B1	A1B1	-1.9444	1.5885	0.614
	A2B1	-9.6759*	1.5885	0
	A2B2	-2.8702	1.5885	0.279
A2B2	A1B1	0.9257	1.5885	0.937
	A2B1	-6.8057*	1.5885	0
	A1B2	2.8702	1.5885	0.279

Berdasarkan Tabel 13 hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterisk (*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda *secara* nyata (signifikan) adalah: (1) A1B1-A2B1, (2) A1B2-A1B1, (3) A1B2-A1B2, (4) A1B2-A2B2, (5) A2B1-A2B1, (6) A2B2-A2B1.

C. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan dua kelompok kesimpulan analisis yaitu: 1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli; 2) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang memiliki

motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli;

3) Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Pembahasan hasil analisis tersebut dapat dipaparkan lebih lanjut sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dinyatakan bahwa hipotesis yang pertama diketahui terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Hasil analisis data menggunakan two-way ANOVA menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut. Nilai F sebesar 9,452 dengan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memiliki nilai rata-rata total yang lebih tinggi (baik) yaitu sebesar 15,85, dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* yang memiliki nilai rata-rata total sebesar 10,55 dalam hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli, daripada menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction (DI)*. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan belajar dalam kelompok dan bekerja sama. Hal ini sesuai dengan pendapat (Licorish et al., 2018; Pondee et al., 2021) bahwa konsep pembelajaran berbasis *Teaching Games for*

Understanding (TGfU) juga lebih menekankan pada aktivitas peserta didik. Peserta didik tidak hanya dapat mengembangkan keterampilan psikomotoriknya saja, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan kognitif dengan baik. Sedangkan model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru sedangkan peserta didik mengikuti instruksi yang yang diberikan guru dengan adanya komunikasi serta tergantung dari kemampuan pengajaran guru itu sendiri (NH & Winata, 2016). Guru memiliki peran yang dominan dalam pembelajaran dan pada akhirnya bertanggung jawab atas semua keputusan tentang isi dan tujuan yang direncanakan, pengelolaan pelajaran, dan bahkan tanggung jawab yang seharusnya diemban oleh peserta didik (Metzler, 2017). Sedangkan, tugas peserta didik terbatas pada menjalankan gerakan-gerakan yang telah diperintahkan oleh guru (Gil-Arias et al., 2021).

Di Indonesia sendiri *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang dipercaya sebagai alternatif dalam pengembangan rencana pembelajaran pada pendidikan jasmani juga menarik peneliti. (Darmawan et al., 2021), membuat model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* untuk meningkatkan teknik dasar sepak cangkil dan sepak sila pada sepak takraw. Sedangkan Fani & Sukoco (2019), memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran bola voli yang berbasis *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Selain itu, penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu penelitian dari Levenberg et al., (2020) yang mengkaji pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam Game Dodgeball terhadap Keterampilan Melempar dan Menangkap.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* banyak digunakan untuk pembelajaran olahraga dan permainan yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, perkembangan kognitif dan taktis permainan, sekaligus memberikan kesenangan dalam pengalaman pembelajaran PJOK (Barba-Martín et al., 2020; Harvey & Jarrett, 2014). Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* didasarkan pada enam komponen, dalam proses pelaksanaannya yaitu (1) permainan, (2) aplikasi permainan, (3) kesadaran taktis, (4) membuat keputusan yang tepat, (5) melakukan keterampilan, (6) kinerja (Qohhar & Pazriansyah, 2019). Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* lebih memberikan pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli, karena didasarkan pada perencanaan strategis terkait taktik-taktik yang akan digunakan dalam permainan, ditunjang dengan motivasi belajar tinggi dapat memberikan inisiatif terkait dengan keputusan yang akan digunakan dalam situasi bermain.

Kemudian hipotesis yang kedua diketahui terdapat perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Hal ini terlihat dari hasil analisis data menggunakan two-way ANOVA, di mana nilai F sebesar 9,452 dan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, Hasil ini juga menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dengan nilai rata-rata 15,39 lebih baik jika dibandingkan peserta didik yang memiliki motivasi rendah dengan nilai rata-rata 11,01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games*

for Understanding (TGfU) merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

Dalam konteks Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK), menciptakan individu yang memiliki kualitas dan kinerja yang tinggi memerlukan pencapaian hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah ukuran tertinggi dari prestasi yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah berpartisipasi dalam proses pembelajaran selama jangka waktu yang telah ditentukan bersama. Dalam suatu lembaga pendidikan, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengukur keberhasilan dari proses pembelajaran. Namun, perlu diakui bahwa tingkat hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh motivasi mereka. Motivasi belajar merupakan komponen penting yang harus dimiliki peserta didik untuk mencapai hasil belajar maksimal. Motivasi belajar sangat terkait dengan prestasi individu, motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai suatu dorongan yang muncul, baik itu berasal dari dalam diri maupun faktor eksternal, yang mendorong peserta didik untuk berperilaku dengan tujuan mencapai keberhasilan dalam proses belajar (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Berbicara mengenai motivasi belajar, dalam penerapannya di pembelajaran penjas juga sangat penting dalam menunjang keberhasilan atau ketercapaian hasil belajar. Kapti & Winarno (2022) menjelaskan jika Motivasi belajar adalah daya dorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dalam proses pembelajaran tertentu yang berasal dari diri sendiri

(internal) maupun dari aspek luar (eksternal), yang dapat menimbulkan semangat belajar individu itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah bola voli.

Pentingnya motivasi belajar peserta didik juga berdampak signifikan terhadap hasil belajar mereka, yang berarti bahwa semakin efektif guru dalam memberikan pembelajaran, semakin meningkat pula motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Syafari & Montessori, 2021). Berdasarkan penjelasan Chen et al., (2014) selain untuk mencapai tujuan dalam belajar, motivasi juga berfungsi untuk memilih atau menyelesaikan tugas dalam mengambil keputusan. Dengan demikian, motivasi memiliki beberapa fungsi, antara lain a) mendorong orang untuk bertindak; b) menentukan arah tindakan, dan c) memilih tindakan. Lebih lanjut Monika & Adman (2017) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai motivasi atau dorongan yang memotivasi individu, baik dari faktor internal maupun eksternal, untuk melakukan aktivitas belajar tertentu dengan semangat. Terkadang, rendahnya prestasi peserta didik tidak disebabkan oleh keterbatasan kemampuan, melainkan oleh kurangnya motivasi belajar, yang mengakibatkan ketidakupayaan peserta didik untuk mengoptimalkan potensinya.

Selanjutnya terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dengan motivasi (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

Pada hasil uji hipotesis ketiga pengambilan keputusan apabila taraf signifikansi sebesar $0,034 < 0,05$ maka dari hasil uji hipotesis ini terdapat interaksi, sehingga dapat disimpulkan terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Intruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* serta motivasi terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Hasil interaksi menunjukkan bahwa dalam penelitian ini, faktor-faktor utama dalam bentuk dua faktor menunjukkan adanya interaksi yang signifikan. Artinya, dalam setiap sel atau kelompok, terdapat perbedaan dalam pengaruh yang timbul dari penggabungan masing-masing kelompok. Berikut adalah pasangan-pasangan yang menunjukkan perbedaan pengaruh secara signifikan.

- a. Kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada peserta didik menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction* dengan motivasi belajar tinggi dengan nilai $p < 0,05$.
- b. Kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction* dengan motivasi belajar rendah dengan nilai $p < 0,05$.
- c. Kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik dari pada kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar rendah dengan nilai $p < 0,05$.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidaklah sempurna hal ini dikarenakan keterbatasan-keterbatasan di dalam melakukan penelitian. Keterbatasan tersebut sebagai berikut.

1. Pengumpulan data kuesioner hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Adanya faktor dari luar dari peserta didik, seperti ada beberapa peserta didik yang terlambat masuk sekolah sehingga melawati procedural dari sekolah, adanya kegiatan di luar sekolah lainnya sehingga ada beberapa peserta didik yang ketinggalan materi.
3. Cuaca yang terkadang kurang mendukung seperti hujan sehingga peserta didik terhambat untuk melakukan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran PJOK SMP Negeri 3 Rupal, Kabupaten Bengkalis dilaksanakan diluar ruangan (*outdoor*).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Kelompok metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
3. Ada interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran *Direct Instruction (DI)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dengan *motivasi* belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian di atas, implikasi dari penelitian adalah bahwa untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli, upaya tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model

pembelajaran. Ini berarti bahwa peserta didik akan diberikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, implikasi lainnya adalah mendorong tenaga pendidik atau guru untuk mengadopsi model-model pembelajaran yang sesuai, yang dapat merangsang keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka kepada pelatih dan para peneliti lain, diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, sifat kemandirian dalam belajar serta motivasi belajar perlu ditingkatkan. Salah satu kunci kesuksesan dari model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli adalah adanya motivasi belajar yang baik pada peserta didik.
2. Bagi pendidik, bila berkeinginan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* atau *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, pendidik perlu memerhatikan kesiapan materi, serta kesiapan peserta didik baik dari segi motivasi bertujuan untuk mengoptimalkan proses penerapan suatu model pembelajaran yang digunakan.
3. Bagi penelitian lebih lanjut, terutama dalam meneliti variabel lain dapat dikembangkan model pembelajaran ini secara spesifik dan lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka cipta.
- Arsil. (1999). *Pembinaan Kondisi Fisik*. Padang: FIK UNP.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). *The Application Of The Teaching Games For Understanding In Physical Education. Systematic Review Of The Last Six Years*. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(9), 3330.
- Budiwanto, S. (2017). *Metodologi Penelitian Dalam Keolahragaan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Chen, S., Sun, H., Zhu, X., & Chen, A. (2014). *Relationship Between Motivation And Learning In Physical Education And After-School Physical Activity*. Research Quarterly for Exercise and Sport, 85(4), 468–477.
- Darmawan, A., Sari, Z. N., & Sugiarto, T. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran TGfU Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Sepak Cungkil Dan Sepak Sila Sepak Takraw*. Jurnal Kejaora (Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga), 6(2), 271–278.
- Diana, W. A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). *Volleyball Learning Media Using Method Of Teaching Games For Understanding Adobe Flash-Based*. Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research, 2(1), 34–50.
- Fikri, A. (2017). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Metode Latihan Sirkuit Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma Negeri 1 Lubuklinggau*. Jurnal Pembelajaran Olahraga, 3(1), 89-102.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Víllora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). *Effect Of A Hybrid Teaching Games For Understanding/Sport Education Unit On Elementary Students' Self-Determined Motivation In Physical Education*. European Physical Education Review, 27(2), 366–383.

- Guntur. (2013). *Pengembangan Sistem Asesmen Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Menengah Atas Dalam Penjasorkes Materi Permainan Bola voli*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 9, Nomor 1.
- Hamzah, I., Ginanjar, A., & Setiawan, A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli*. Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga, 3(1), 58-63.
- Hardani, H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 162.
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). *A Review Of The Game-Centred Approaches To Teaching And Coaching Literature Since 2006*. Physical Education and Sport Pedagogy, 19(3), 278–300.
- Joyce, Bruce Dkk. (2009). *Model Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kapti, J., & Winarno, M. E. (2022). *Hubungan Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas SMP: Literature Review*. Sport Science And Health, 4(3), 258–267.
- Kasih, Indra. (2016). *Belajar Dan Berlatih Pass Bawah dan Pass Atas*. Medan: Unimed Press.
- Koesyanto, H. (2003). *Belajar Bermain Bola Volley*. Semarang: FIK UNNES.
- Levenberg, M. G., Armstrong, T., & Johnson, I. L. (2020). *Teaching Dance For Understanding: Reconceptualizing Dance In Physical Education*. In Journal Of Physical Education, Recreation & Dance (Vol. 91, Issue 6, Pp. 3–7). Taylor & Francis.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). *Students' Perception Of Kahoot!'S Influence On Teaching And Learning*. Research And Practice In Technology Enhanced Learning, 13(1), 1–23.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Mardapi, D. (2004). *Penyusunan Tes Hasil Belajar*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY.
- Metzler, M. (2017). *Instructional Models In Physical Education*. Taylor & Francis.
- Mikanda. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Monika, A., & Adman, A. (2017). *The Role Of Self-Efficacy And Learning Motivation In Improving Learning Outcomes Of Vocational High School Students*. Journal Of Office Management Education, 2(2), 109.

- Ngalim, P. (2014). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- NH, M. I. S., & Winata, H. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (Jpmanper)*, 1(1), 49–60.
- Nopembri, S & Saryono. (2012). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games For Understanding*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Hlm.87-95.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Pambudi, A.R. (2010). *Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 7, Nomor 2, Hlm 34-40.
- Pondee, P., Panjaburee, P., & Srisawasdi, N. (2021). *Preservice Science Teachers' Emerging Pedagogy Of Mobile Game Integration: A Tale Of Two Cohorts Improvement Study*. *Research And Practice In Technology Enhanced Learning*, 16(1), 1–27.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola*. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 27–35.
- Rosyid, M.H & Wicaksono, D. (2016). *Buku Saku. Teknik Dasar Bola Voli Untuk Pemula*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Samsudin, S & Rahman, H.A. (2016). *Pengaruh Metode Pembelajaran Drill, Bermain, Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Passing Dalam Permainan Bola Voli*. *Jurnal Keolahragaan*, Volume 4 – Nomor 2, Pp.207-219.
- Sandjaja, B., & Heryanto, A. (2011). *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar., Eveline ., & Nara. H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sri Mawarti. (2009). *Permainan Bolavoli Mini Untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharno. (1993). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Rev. Ed.)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriadi, D. (2019). *Implementasi Model Teaching Game For Understanding Terhadap Keterampilan Bermain Dalam Strike And Fielding Games*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 18(3), 270–275. <https://doi.org/10.17509/Jpp.V18i3.14998>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Di Masa Pandemi Covid-19*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 90–101.
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). *Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Peserta didik Dimasa Pandemi Covid-19*. Jurnal Basicedu, 5(3), 1294–1303.
- Tjaliek, S. (2002). *Fisiologi Olahraga*. In FIK UNY. UNY Press.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno H B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Pontianak: Sinar Grafika Offset.
- Viera, B, & Ferguson, B.J. (2000). *Bola Voli Tingkat Pemula*. Jakarta: Dahara Prize Semarang.
- Walgito & Bimo. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Warsito. S..A., Subroto. T., Suroto Dan Hidayah. T. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas 7: Buku Guru*. Edisi Revisi. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.
- Wulan Azva Diana. (2020). *Learning Models Influence And Motivation Of Learning On The Results Of Learning Passing Under Voly Ball*. Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University.
- Yahya, A. A., & Sufitriyono, S. (2020). *Pembelajaran Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Pada Permainan Bola Voli Peserta Didik SMPN 2 Mare Kabupaten Bone*. *Jendela Olahraga*, 5(1), 1-9.
- Yunus. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Motivasi Belajar

INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR

Pada kesempatan ini saya meminta kerelaan dan kesediaan adik-adik untuk mengisi kuesioner ini. Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui motivasi belajar. Saya sangat mengharapkan adik-adik mengisi kuesioner ini dengan teliti, jujur, dan sesuai dengan diri. Atas kesediaan adik-adik, saya mengucapkan terimakasih.

A. Identitas

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Tanggal pengisian :

B. Petunjuk Pengisian

Di bawah ini ada sejumlah pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah masing-masing pernyataan dengan teliti. Berikanlah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pengalamanmu. Alternatif jawaban yang ada adalah sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya berusaha hadir tepat waktu untuk mengikuti pelajaran	√			

Langkah-langkah mengisi kuisioner ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Baca dan pahami setiap pernyataan dalam kuisioner ini!
2. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur dan teliti sesuai dengan dirimu!
3. Berilah tanda centang pada salah satu kolom yang telah disediakan!

C. Butir Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Adanya hasrat dan keinginan berhasil				
1	Saya tekun belajar setiap hari supaya mendapat nilai yang bagus ketika ujian.				
2	Saya rajin belajar setiap malam karena saya ingin menambah pengetahuan saya				
3	Saya tidak mau bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada pelajaran yang kurang saya kuasai.				
4	Saya mau mencari cara untuk menjawab pertanyaan yang belum saya tahu				
5	Saya tidak mau belajar tentang pelajaran yang belum saya pahami				
6	Saya belajar dengan sungguh-sungguh, karena saya tidak ingin memiliki nilai yang lebih rendah dari teman-teman saya				
7	Saya senang membaca buku atau artikel yang berkaitan dengan pelajaran				
8	Saya mau berusaha memperbaiki nilai saya yang kurang.				
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar				
9	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti pelajaran				
10	Saya malu bertanya kepada guru ketika ada pelajaran yang belum saya pahami				
11	Saya merasa bersalah jika tidak mendengarkan dengan serius ketika jam pelajaran.				
12	Saya tidak memiliki keinginan untuk mempelajari pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya				
13	Saya mau mempelajari materi yang belum diajarkan Guru				
14	Saya penasaran dengan materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga saya sering bertanya				

15	Saya mengulang kembali materi yang diajarkan oleh Guru di rumah				
16	Saya memiliki keinginan untuk tetap belajar walaupun tidak disuruh orang tua				
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan				
17	Saya ingin bisa memahami pelajaran yang diajarkan Guru di kelas.				
18	Saya rajin belajar karena saya ingin menjadi peserta didik yang pandai di sekolah				
19	Saya akan tetap belajar supaya mendapat nilai tertinggi di kelas, walaupun saya tidak menyukai pelajaran itu.				
20	Saya ingin mendapatkan nilai yang lebih baik dari teman-teman				
21	Saya ingin mendapatkan ranking satu di kelas.				
22	Saya ingin memiliki banyak prestasi belajar				
23	Saya tidak ingin berprestasi di sekolah				
	Adanya penghargaan dalam belajar				
24	Saya merasa senang jika mendapat nilai di atas rata-rata karena dapat membuat orang tua saya bangga				
25	Saya merasa bahagia ketika orangtua saya memberi ucapan selamat saat mendapat ranking di sekolah				
26	Saya bangga jika teman-teman memuji saya karena saya mendapatkan nilai yang baik				
27	Saya merasa senang ketika Guru memberikan nilai tambahan karena bisa menjawab pertanyaan Guru di kelas				
28	Saya bangga jika saya dipuji oleh Guru karena aktif bertanya di kelas				
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar				
29	Saya senang ketika guru media untuk menjelaskan materi pelajaran				
30	Saya senang ketika belajar kelompok dengan teman-teman karena disitu bisa saling betukar pikiran dan informasi				

31	Saya senang bermain tanya jawab dengan teman mengenai pelajaran yang akan dipraktikkan				
32	Saya senang belajar dengan menggunakan media video				
33	Saya mengetahui kapan waktu belajar yang tepat bagi saya. sehingga saya dapat memahami pelajaran dengan baik (belajar pada pagi hari atau malam hari).				
34	Saya senang belajar di luar kelas karena bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah saya temui				
35	Saya senang belajar melalui praktik				
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik				
36	Saya nyaman mengikuti pelajaran yang halamannya bersih				
37	Saya nyaman belajar dalam ruangan yang sejuk				
38	Saya senang belajar di meja belajar yang rapi				
39	Saya dapat belajar dengan baik dalam yang suasana tenang				
40	Saya dapat belajar dengan baik jika teman-teman tidak berisik di kelas				

Lampiran 2 Instrumen Pengetahuan Passing Bawah Bola Voli

INSTRUMEN PENGETAHUAN *PASSING* BAWAH BOLA VOLI

Pada kesempatan ini saya meminta kerelaan dan kesediaan adik-adik untuk mengisi soal ini. Soal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan adik tentang *passing* bawah bola voli. Saya sangat mengharapkan adik-adik mengisi soal ini dengan teliti, jujur, dan sesuai dengan diri. Atas kesediaan adik-adik, saya mengucapkan terimakasih.

A. Identitas

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Tanggal pengisian :

B. Petunjuk Pengisian

Di bawah ini ada sejumlah soal tentang *passing* bawah bola voli. Bacalah masing-masing pernyataan dengan teliti. Berikanlah tanda silang pada salah satu jawaban sesuai dengan pengetahuanmu. Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap paling tepat.
a. b. c. d.
- Jika ingin mengganti jawaban, berilah tanda sama dengan (=) pada jawaban pertama, lalu beri tanda silang (X) pada jawaban yang kedua.
a. b. c. d.

Langkah-langkah mengisi kuisioner ini secara praktis adalah sebagai berikut:

- Baca dan pahami setiap pernyataan dalam kuisioner ini!
- Jawablah setiap pernyataan dengan jujur dan teliti sesuai dengan dirimu!
- Berilah tanda centang pada salah satu kolom yang telah disediakan!

C. Soal

1. Perkenaan bola pada teknik *passing* bawah yang benar adalah...
 - a. Bagian bahu
 - b. Bagian leher
 - c. Bagian ujung jari
 - d. Bagian lengan bawah

2. *Passing* bawah adalah salah satu teknik dalam permainan bola voli yang dapat digunakan untuk, kecuali...
 - a. Membendung sasaran lawan
 - b. Membalikan serangan lawan
 - c. Menerima permulaan servis
 - d. Mengoperkan bola ke teman seregu

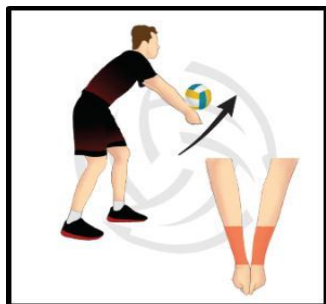
3. Tumit terangkat dari lantai, pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus, pandangan mengikuti arah gerakan bola, merupakan fase...
 - a. Persiapan
 - b. Pelaksanaan
 - c. Follow trough
 - d. Perkenaan

4. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan hingga berat badan tertumpu pada kedua ujung kaki di bagian depan. Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar, dan pandangan ke arah datangnya bola, merupakan fase...
 - a. Persiapan
 - b. Pelaksanaan
 - c. Follow trough
 - d. Perkenaan

5. Untuk mengejar bola dengan jarak yang agak jauh dilakukan dengan cara...
 - a. *Passing* bawah sambil jongkok
 - b. *Passing* sambil meloncat
 - c. *Passing* sambil berlari
 - d. *Passing* sambil berlari di tempat

6. Berikut ini ialah hal-hal yang harus diperhatikan di saat melakukan *passing*, kecuali..
 - a. Gerakan tangan disesuaikan dengan kecepatan bola
 - b. Lambung ke atas harus sesuai dengan kebutuhan
 - c. Sikap tubuh jongkok, lutut agak ditekuk
 - d. Tangan dirapatkan, satu dengan yang lain

7. Prinsip dasar *passing* bawah dalam bola voli yaitu..
- a. Untuk memainkan bola dengan tujuan diumpan kepada teman seregunya
 - b. Untuk mendapatkan poin
 - c. Untuk melakukan serangan awal kepada lawan
 - d. Untuk menyulitkan lawan
8. Kesalahan yang sering dilakukan dalam *passing* bawah, kecuali..
- a. Lengan terlalu tinggi ketika memukul bola
 - b. Tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran
 - c. Bola mendarat di lengan di daerah siku, atau menyentuh tubuh
 - d. Kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan
9. *Passing* bawah boleh dilakukan dengan cara, kecuali..
- a. Dengan kedua tangan
 - b. Dengan satu tangan
 - c. Dengan satu tangan sambil meluncur
 - d. Dengan satu tangan bergantian
10. Gambar di bawah ini merupakan fase...



- a. persiapan
- b. Pelaksanaan
- c. Follow trough
- d. Perkenaan

Lampiran 3 Instrumen Unjuk Kerja Passing Bawah Bola Voli

INSTRUMEN UNJUK KERJA *PASSING* BAWAH BOLA VOLI

Indikator	Deskripsi	Skor	
		Ya	Tidak
Fase Persiapan	1. Kedua lutut ditekuk, badan dibongkokkan ke depan		
	2. Salah satu kaki tumpu ada di depan		
	3. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri, posisi ibu jari sejajar sama panjang		
	4. Kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul, siku terkunci, lengan sejajar dengan paha, pinggang lurus		
Fase Pelaksanaan	1. Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu.		
	2. Siku benar-benar dalam kondisi lurus, tidak ditekuk		
	3. Lutut mengikuti, tungkai kaki diluruskan		
	4. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45 derajat		
Fase <i>Follow Through</i>	1. Jari tangan tetap digenggam		
	2. Siku tetap terkunci		
	3. Landasan mengikuti bola ke sasaran		
	4. Perhatikan bola bergerak ke sasaran		
Jumlah			

Keterangan: Skor maksimal 12

Lampiran 4 Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Passing Bawah

No	Nama	Fase Persiapan				Fase Pelaksanaan				Fase Follow Through				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														

Lampiran 5 Data Penelitian Motivasi Kelas VII.1

No.	Responden	Kelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Responden_1	VII.1	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2
2	Responden_2	VII.1	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3
3	Responden_3	VII.1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2
4	Responden_4	VII.1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2
5	Responden_5	VII.1	4	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4
6	Responden_6	VII.1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
7	Responden_7	VII.1	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3
8	Responden_8	VII.1	4	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3	2
9	Responden_9	VII.1	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3
10	Responden_10	VII.1	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4
11	Responden_11	VII.1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	4	4	3
12	Responden_12	VII.1	4	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3
13	Responden_13	VII.1	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
14	Responden_14	VII.1	4	3	3	3	3	2	3	2	1	4	4	3	2	3	3	3
15	Responden_15	VII.1	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4
16	Responden_16	VII.1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
17	Responden_17	VII.1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4
18	Responden_18	VII.1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	4	3	3	3
19	Responden_19	VII.1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
20	Responden_20	VII.1	2	3	4	2	4	3	3	2	2	2	3	1	2	4	3	4
21	Responden_21	VII.1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
22	Responden_22	VII.1	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3
23	Responden_23	VII.1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
24	Responden_24	VII.1	4	3	3	4	2	4	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4

17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total
3	1	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	138
3	3	2	3	2	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	128
3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	117
3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	109
4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	131
2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	115
2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	116
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	111
4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	142
2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	122
3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	118
2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	125
4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	144
3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	120
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	2	3	3	4	119
3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	135
3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	141
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	104
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	2	3	117
4	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	115
2	3	3	3	3	3	1	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	2	4	4	3	3	3	3	118
4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	142
3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	144
3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	131

Lampiran 6 Data Penelitian Motivasi Kelas VII.2

No.	Responden	Kelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Responden_25	VII.2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3
2	Responden_26	VII.2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4
3	Responden_27	VII.2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
4	Responden_28	VII.2	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
5	Responden_29	VII.2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	2	4	3	3	2
6	Responden_30	VII.2	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3
7	Responden_31	VII.2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3
8	Responden_32	VII.2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3
9	Responden_33	VII.2	4	3	3	4	3	4	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3
10	Responden_34	VII.2	2	3	3	4	3	4	4	4	2	3	2	4	4	3	3	4
11	Responden_35	VII.2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
12	Responden_36	VII.2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4
13	Responden_37	VII.2	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3
14	Responden_38	VII.2	4	3	3	3	2	3	4	2	4	4	3	4	2	4	3	3
15	Responden_39	VII.2	4	2	2	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	2
16	Responden_40	VII.2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4
17	Responden_41	VII.2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	2	4	4	3
18	Responden_42	VII.2	3	3	2	2	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2
19	Responden_43	VII.2	3	2	4	3	2	3	2	4	2	2	3	1	2	3	4	4
20	Responden_44	VII.2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	2	3	3	3	4
21	Responden_45	VII.2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2
22	Responden_46	VII.2	3	2	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2
23	Responden_47	VII.2	3	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3
24	Responden_48	VII.2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	4	4	2

17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total
4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	138
4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	142
4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	137
3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	143
3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	123
4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	122
3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	145
2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	124
1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	116
4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	1	129
3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	2	3	3	120
3	4	4	3	4	4	4	2	4	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	138
4	3	4	2	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	134
2	1	3	3	4	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	4	2	118
2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	130
2	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	140
4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	138
2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	121
3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	1	3	3	4	4	3	3	2	119
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	118
3	3	2	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	115
3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	106
3	2	2	4	3	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	132
2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	123

Lampiran 7 Data Penelitian Motivasi Kelas VII.3

No.	Responden	Kelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Responden_49	VII.3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4
2	Responden_50	VII.3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3
3	Responden_51	VII.3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
4	Responden_52	VII.3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2
5	Responden_53	VII.3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
6	Responden_54	VII.3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2
7	Responden_55	VII.3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3
8	Responden_56	VII.3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	4	2	4	3	3	3
9	Responden_57	VII.3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3
10	Responden_58	VII.3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4
11	Responden_59	VII.3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	1	1	3	4	3	3
12	Responden_60	VII.3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2
13	Responden_61	VII.3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4
14	Responden_62	VII.3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	Responden_63	VII.3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3
16	Responden_64	VII.3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	4	2
17	Responden_65	VII.3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	2	3	2
18	Responden_66	VII.3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	1	2	2	3	3	3
19	Responden_67	VII.3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2
20	Responden_68	VII.3	4	1	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
21	Responden_69	VII.3	4	2	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4
22	Responden_70	VII.3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	1	3	3	4	3
23	Responden_71	VII.3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3
24	Responden_72	VII.3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4

17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total
3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	145
3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	147
4	4	2	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	133
3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	119
3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	144
3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	126
3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	107
2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	109
3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	115
4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	142
2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	4	115
3	1	3	4	4	4	1	1	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	123
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	112
3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	118
3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	123
3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	125
3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	126
3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	130
2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	121
2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	124
3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	127
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	129
4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	133
4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	143

Lampiran 8 Pembagian Kelompok

No.	Kelas VII.1		Kelas VII.2		Kelas VII.3		Pembagian Kelompok
	Hasil	Kategori	Hasil	Kategori	Hasil	Kategori	
1	144	Tinggi	145	Tinggi	147	Tinggi	Motivasi Belajar Tinggi
2	144	Tinggi	143	Tinggi	145	Tinggi	
3	142	Tinggi	142	Tinggi	144	Tinggi	
4	142	Tinggi	140	Tinggi	143	Tinggi	
5	141	Tinggi	138	Tinggi	142	Tinggi	
6	138	Tinggi	138	Tinggi	133	Tinggi	
7	135	Tinggi	138	Tinggi	133	Tinggi	
8	131	Tinggi	137	Tinggi	130	Tinggi	
9	131	Tinggi	134	Tinggi	129	Tinggi	
10	128	Tinggi	132	Tinggi	127	Tinggi	
11	125	Tinggi	130	Tinggi	126	Tinggi	
12	122	Tinggi	129	Tinggi	126	Tinggi	
13	120	Rendah	124	Rendah	125	Rendah	Motivasi Belajar Rendah
14	119	Rendah	123	Rendah	124	Rendah	
15	118	Rendah	123	Rendah	123	Rendah	
16	118	Rendah	122	Rendah	123	Rendah	
17	117	Rendah	121	Rendah	121	Rendah	
18	117	Rendah	120	Rendah	119	Rendah	
19	116	Rendah	119	Rendah	118	Rendah	
20	115	Rendah	118	Rendah	117	Rendah	
21	115	Rendah	118	Rendah	115	Rendah	
22	111	Rendah	116	Rendah	112	Rendah	
23	109	Rendah	115	Rendah	111	Rendah	
24	104	Rendah	106	Rendah	107	Rendah	

Lampiran 9 *Prestest* Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Tinggi

Pre-test Kelompok Motivasi Tinggi					
No.	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>		Pengetahuan Teknik <i>Passing Bawah</i>		Rata- rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	7	58.33	8	80	69.16
2	6	50	4	40	45
3	7	58.33	7	70	64.16
4	9	75	8	80	77.5
5	6	50	5	50	50
6	9	75	6	60	67.5
7	8	66.67	8	80	73.33
8	6	50	7	70	60
9	9	75	9	90	82.5
10	6	50	7	70	60
11	7	58.33	6	60	59.16
12	9	75	6	60	67.5
13	6	50	7	70	60
14	8	66.67	7	70	68.33
15	9	75	7	70	72.5
16	7	58.33	8	80	69.16
17	8	66.67	8	80	73.33
18	8	66.67	7	70	68.33
19	9	75	6	60	67.5
20	8	66.67	6	60	63.33
21	7	58.33	8	80	69.16
22	7	58.33	7	70	64.16
23	5	41.67	8	80	60.83
24	7	58.33	7	70	64.16
25	7	58.33	8	80	69.16

26	9	75	7	70	72.5
27	8	66.67	5	50	58.33
28	6	50	7	70	60
29	7	58.33	7	70	64.16
30	6	50	7	70	60
31	7	58.33	6	60	59.16
32	7	58.33	8	80	69.16
33	9	75	7	70	72.5
34	7	58.33	8	80	69.16
35	8	66.67	7	70	68.33
36	6	50	9	90	70

Lampiran 10 *Prestest* Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Rendah

Pre-test Kelompok Motivasi Rendah					
No.	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>		Pengetahuan Teknik <i>Passing Bawah</i>		Rata- rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	7	58.33	7	70	64.16
2	8	66.67	8	80	73.33
3	9	75	7	70	72.5
4	7	58.33	6	60	59.16
5	10	83.33	7	70	76.66
6	8	66.67	8	80	73.33
7	8	66.67	6	60	63.33
8	5	41.67	6	60	50.83
9	8	66.67	6	60	63.33
10	7	58.33	9	90	74.16
11	7	58.33	8	80	69.16
12	9	75	6	60	67.5
13	6	50	8	80	65
14	7	58.33	7	70	64.16
15	9	75	8	80	77.5
16	8	66.67	9	90	78.33
17	7	58.33	9	90	74.16
18	8	66.67	8	80	73.33
19	6	50	8	80	65
20	9	75	6	60	67.5
21	7	58.33	6	60	59.67
22	8	66.67	7	70	68.33
23	8	66.67	9	90	78.33
24	9	75	8	80	77.5
25	8	66.67	7	70	68.33

26	8	66.67	8	80	73.33
27	7	58.33	6	60	59.16
28	7	58.33	8	80	69.16
29	8	66.67	8	80	73.33
30	9	75	6	60	67.5
31	7	58.33	7	70	64.16
32	8	66.67	6	60	63.33
33	9	75	6	60	67.5
34	7	58.33	8	80	69.16
35	6	50	8	80	65
36	6	50	7	70	60

Lampiran 11 *Posttest* Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Tinggi

Post-test Kelompok Motivasi Tinggi					
No.	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah		Pengetahuan Teknik <i>Passing</i> Bawah		Rata- rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	9	75	9	90	82.5
2	8	66.67	6	60	63.3333
3	10	83.33	7	70	76.6667
4	11	91.67	8	80	85.8333
5	8	66.6667	6	60	63.3333
6	11	91.67	7	70	80.8333
7	9	75	9	90	82.5
8	8	66.6667	8	80	73.3333
9	11	91.6667	9	90	90.8333
10	8	66.6667	7	70	68.3333
11	9	75	8	80	77.5
12	9	75	9	90	82.5
13	8	66.6667	7	70	68.3333
14	10	83.3333	8	80	81.6667
15	10	83.3333	8	80	81.6667
16	8	66.6667	9	90	78.3333
17	11	91.6667	7	70	80.8333
18	10	83.3333	7	70	76.6667
19	10	83.3333	8	80	81.6667
20	9	75	10	100	87.5
21	8	66.6667	10	100	83.3333
22	11	91.6667	9	90	90.8333
23	12	100	8	80	90
24	10	83.3333	8	80	81.6667
25	9	75	9	90	82.5

26	12	100	8	80	90
27	10	83.3333	9	90	86.6667
28	9	75	9	90	82.5
29	8	66.6667	10	100	83.3333
30	10	83.3333	9	90	86.6667
31	9	75	8	80	77.5
32	9	75	9	90	82.5
33	12	100	8	80	90
34	9	75	10	100	87.5
35	10	83.3333	9	90	86.6667
36	9	75	8	80	77.5

Lampiran 12 *Posttest* Hasil Belajar Passing Bawah Motivasi Rendah

Post-test Kelompok Motivasi Rendah					
No.	Unjuk Kerja Teknik		Pengetahuan Teknik		Rata- rata
	<i>Passing Bawah</i>		<i>Passing Bawah</i>		
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	9	75	8	80	77.5
2	8	66.67	9	90	78.33
3	10	83.33	8	80	81.67
4	8	66.67	6	60	63.33
5	9	75	9	90	82.5
6	11	91.67	9	90	90.83
7	9	75	7	70	72.5
8	7	58.33	6	60	59.16
9	8	66.67	9	90	78.33
10	9	75	8	80	77.5
11	9	75	9	90	82.5
12	9	75	9	90	82.5
13	7	58.33	10	100	79.16
14	7	58.33	8	80	69.16
15	10	83.33	9	90	86.67
16	9	75	9	90	82.5
17	10	83.33	8	80	81.67
18	10	83.33	9	90	86.67
19	9	75	9	90	82.5
20	10	83.33	8	80	81.67
21	8	66.67	8	80	73.33
22	9	75	8	80	77.5
23	10	83.33	9	90	86.67
24	10	83.33	8	80	81.67
25	9	75	8	80	77.5

26	10	83.33	9	90	86.67
27	11	91.67	7	70	80.83
28	8	66.67	9	90	78.33
29	10	83.33	8	80	81.67
30	11	91.67	8	80	85.83
31	8	66.67	10	100	83.33
32	9	75	7	70	72.5
33	11	91.67	7	70	80.83
34	8	66.67	9	90	78.33
35	9	75	9	90	82.5
36	8	66.67	8	80	73.33

Lampiran 13 Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics^a

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre	18	45.00	77.50	1179.17	65.5093	7.51979
Post	18	63.33	90.00	1407.50	78.1944	7.68694
Valid N (listwise)	18					

a. Kelompok = A1B1

Descriptive Statistics^a

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre	18	58.33	72.50	1181.67	65.6481	4.64909
Post	18	77.50	90.83	1528.33	84.9074	4.12121
Valid N (listwise)	18					

a. Kelompok = A2B1

Descriptive Statistics^a

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre	18	50.83	78.33	1240.00	68.8889	7.25921
Post	18	59.17	90.83	1412.50	78.4722	8.04019
Valid N (listwise)	18					

a. Kelompok = A1B2

Descriptive Statistics^a

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre	18	59.17	78.33	1215.83	67.5463	5.57533
Post	18	72.50	86.67	1445.00	80.2778	4.32541
Valid N (listwise)	18					

a. Kelompok = A2B2

Lampiran 14 Uji Normalitas

Tests of Normality^a

	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.160	18	.200 [*]	.923	18	.145
Post	.199	18	.058	.902	18	.061

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Kelompok = A1B1

b. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality^a

	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.164	18	.200 [*]	.919	18	.122
Post	.165	18	.200 [*]	.927	18	.171

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Kelompok = A2B1

b. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality^a

	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.191	18	.083	.921	18	.136
Post	.230	18	.013	.903	18	.065

a. Kelompok = A1B2

b. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality^a

	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.163	18	.200 [*]	.947	18	.380
Post	.162	18	.200 [*]	.936	18	.250

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Kelompok = A2B2

b. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre	1.459	3	68	.233
Post	2.169	3	68	.100

Lampiran 16 Uji Two Way ANOVA

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Model	1.00	DI	36
	2.00	TGfU	36
motivasi	1.00	Tinggi	36
	2.00	Rendah	36

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Hasil

F	df1	df2	Sig.
1.386	3	68	.254

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Model + motivasi + Model

* motivasi

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil

Model	motivasi	Mean	Std. Deviation	N
DI	Tinggi	11.5278	3.48022	18
	Rendah	9.5833	4.50354	18
	Total	10.5556	4.08734	36
TGfU	Tinggi	19.2593	5.92635	18
	Rendah	12.4535	4.82955	18
	Total	15.8564	6.34811	36
Total	Tinggi	15.3935	6.18974	36
	Rendah	11.0184	4.82686	36
	Total	13.2060	5.93503	72

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	956.670 ^a	3	318.890	14.042	.000
Intercept	12556.635	1	12556.635	552.912	.000
Model	505.779	1	505.779	22.271	.000
motivasi	344.546	1	344.546	15.172	.000
Model * motivasi	106.345	1	106.345	4.683	.034
Error	1544.279	68	22.710		
Total	15057.583	72			
Corrected Total	2500.949	71			

a. R Squared = .383 (Adjusted R Squared = .355)

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Hasil

Tukey HSD

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A2B1	-7.7315*	1.58850	.000	-11.9151	-3.5478
	A1B2	1.9444	1.58850	.614	-2.2392	6.1281
	A2B2	-.9257	1.58850	.937	-5.1094	3.2579
A2B1	A1B1	7.7315*	1.58850	.000	3.5478	11.9151
	A1B2	9.6759*	1.58850	.000	5.4923	13.8596
	A2B2	6.8057*	1.58850	.000	2.6221	10.9894
A1B2	A1B1	-1.9444	1.58850	.614	-6.1281	2.2392
	A2B1	-9.6759*	1.58850	.000	-13.8596	-5.4923
	A2B2	-2.8702	1.58850	.279	-7.0538	1.3135
A2B2	A1B1	.9257	1.58850	.937	-3.2579	5.1094
	A2B1	-6.8057*	1.58850	.000	-10.9894	-2.6221
	A1B2	2.8702	1.58850	.279	-1.3135	7.0538

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 22.710.

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Lampiran 17 Dokumentasi



Pre-Test



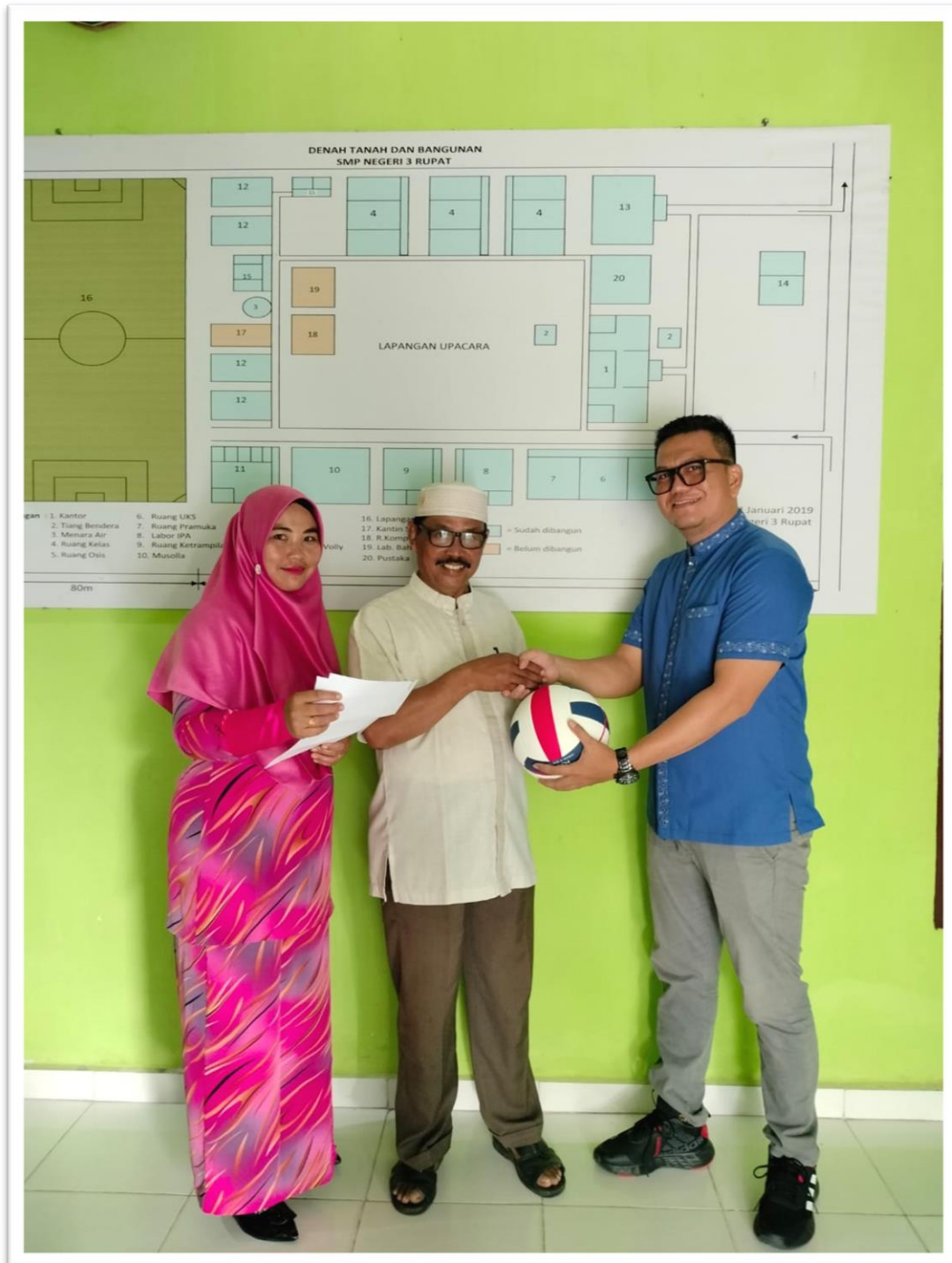
Direct Instruction (DI)



Teaching Game for Understanding (TGfU)



Post-Test



Kenang-kenangan

Lampiran 18 Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian/etJhVM>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1534/UN34.16/PT.01.04/2023

3 Agustus 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

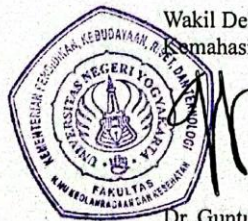
Yth. **Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Rupal**
JL. Jendral Sudirman No. 1 Teluk lecah. Kec. Rupal Kab Bengkalis Provinsi Riau

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Erma Dona
NIM : 22633251031
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction & Teaching Games for Understand Serta Motivasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor Peserta Didik Materi Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli di SMP Negeri 3 Rupal Kabupaten Bengkalis
Waktu Penelitian : 18 September - 17 November 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 19 Surat Keterangan Riset



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS SATUAN PENDIDIKAN
SMPN 3 RUPAT

Jln. Jendral Sudirman Desa Teluk Lecah Kecamatan Rupal Kode Pos : 28781
NPSN : 10400941, NSS : 201090202003, Email : smpn3_rupal@yahoo.com Akreditasi : A

SURAT KETERANGAN RISET

Nomor : 422/SMPN.3/2023/086

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. H. MAKMURI, M.Pd**
NIP : 196708071995121001
Pangkat/Golongan : Pembina/ IV.a
Jabatan : Kepala SMPN 3 Rupal

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **ERMA DONA**
NIM : 22633251031
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Nama tersebut di atas benar telah selesai melaksanakan penelitian dengan judul : " Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction & Teaching Game For Understand Serta Motivasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor Peserta Didik Materi Pembelajaran Pasing Bawah Bola Voli di SMP "

Pengumpulan data tersebut dilaksanakan di SMPN 3 Rupal Kabupaten Bengkalis mulai tanggal 04 September 2023 sampai dengan 17 November 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Teluk Lecah, 17 November 2023
Kepala UPT Satuan Pendidikan
SMPN 3 Rupal



[Handwritten Signature]
Drs. H. MAKMURI, M.Pd
NIP.196708071995121001