

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Generasi muda merupakan salah satu modal penting dalam pembangunan dan faktor penentu kemajuan suatu bangsa dan berfungsi sebagai tulang punggung serta mesin pertumbuhan bagi setiap negara (Idike & Eme, 2015; Kumari et al., 2021). Pemuda adalah agen perubahan, agen pembangunan, dan agen kontrol sosial. Banyak negara di dunia saat ini memandang generasi muda sebagai kekuatan utama dari sumber daya manusia karena mereka berada pada usia produktif. Generasi muda memiliki akses ke pendidikan dan teknologi yang lebih baik, sehingga mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih tinggi untuk membangun bangsa (Gupta, 2020; Fadeyi et al., 2015). Generasi muda saat ini merupakan pemangku kepentingan di masa depan dan ditahun 2030 generasi muda akan menjadi tenaga kerja utama dan memainkan peran penting dalam mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs) (Yamane & Kaneko, 2021; Odoh et al., 2014). Oleh sebab itu, potensi yang dimiliki oleh generasi muda harus mampu dioptimalkan dengan baik agar mereka dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pembangunan bangsa. Perkembangan optimal yang dimaksud adalah menjadikan generasi muda sebagai individu yang sehat, produktif dan terlibat aktif dalam berbagai kegiatan di tengah masyarakat (Cale, 2000; Fairclough et al., 2002) atas dasar tersebut pengembangan generasi muda harus dilakukan untuk kesejahteraan bangsa di masa mendatang.

Tujuan utama pengembangan generasi muda adalah untuk mempersiapkan dan melibatkan kaum muda dalam kegiatan yang akan memberi mereka kekuatan dan kualitas yang diperlukan untuk berkembang di masa depan (Snyder & Lopez, 2002) dan pendidikan jasmani mempunyai peran yang strategis dalam usaha pembangunan generasi muda tersebut karena beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani sangat disenangi oleh generasi muda

(Dismore & Bailey, 2011; El-Sherif, 2016). Melalui aktivitas fisik dan kegiatan yang menyenangkan dalam pendidikan jasmani membuat anak muda termotivasi untuk terlibat di dalamnya, dan hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang ideal untuk menarik anak muda dengan demikian akan lebih mudah mempromosikan pembangunan generasi muda melalui pendidikan jasmani (Parker & Stiehl, 2005).

Pendidikan jasmani (penjas) merupakan bagian integral dari pendidikan holistik yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek termasuk kesehatan, kebugaran, pemikiran kritis, dan keterampilan sosial melalui aktivitas fisik dan olahraga (Pelana, 2014). Pendidikan jasmani dipercaya dapat memberikan kesempatan pada generasi muda untuk mengembangkan kemampuan psikomotor, kognitif dan afektif (Dudley et al., 2022; Birinci et al., 2020). Hasil penelitian Wright & Li, (2009) yang menyelidiki relevansi pengembangan pemuda yang positif melalui pendidikan jasmani menyarankan agar pengembangan generasi muda diintegrasikan ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani di seluruh sekolah, sehingga upaya pengembangan generasi muda dapat dilakukan dengan maksimal. Pengembangan generasi muda melalui pendidikan jasmani telah direalisasikan diberbagai negara, diantaranya di Kanada oleh Holt et al. (2012) yang meningkatkan kecakapan hidup pada generasi muda melalui program pendidikan jasmani, kemudian Goudas et al. (2006) telah membuktikan efektivitas pendidikan jasmani dalam meningkatkan kecakapan hidup pada siswa di Yunani. Begitu juga dengan di Amerika yang telah mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kepemimpinan generasi muda melalui pendidikan jasmani (Weiss, 2011; Gould & Voelker, 2012) serta pengembangan psikomotor, afektif, sosial, dan kognitif kaum muda melalui pendidikan jasmani di Australia yang dilakukan oleh (Dudley et al., 2022).

Di Indonesia sendiri pendidikan jasmani belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai sarana untuk membangun generasi muda. Pendidikan jasmani masih diimplementasikan sebagai kegiatan pembelajaran yang hanya bertujuan untuk mengasah keterampilan motorik siswa, sehingga perkembangan pada ranah kognitif

seperti keterampilan berpikir tingkat tinggi dan motivasi belajar pada ranah afektif cenderung terabaikan. Sebagaimana laporan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa pendidikan jasmani secara tradisional berfokus pada keterampilan psikomotorik, dan sering kali mengabaikan ranah kognitif dan afektif (Hansen, 2008; Wright et al., 2020). Masih belum maksimalnya pengembangan generasi muda melalui pendidikan jasmani dapat disebabkan oleh beberapa faktor dan hambatan utama adalah kurang memadainya kompetensi guru (McKenzie & Lounsbury, 2009) baik itu dalam mengajarkan keterampilan berolahraga maupun keterampilan berpikir tingkat tinggi serta rendahnya kemampuan dalam memotivasi siswa untuk belajar. Podungge et al. (2020) mengungkapkan bahwa kompetensi guru secara langsung akan mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa.

Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP) sebagai wadah untuk menghasilkan calon guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) ikut bertanggung jawab terhadap peningkatan kualitas lulusan untuk mendukung pengembangan generasi muda melalui pembelajaran PJOK di sekolah. Oleh sebab itu para calon guru PJOK harus dibekali dengan keterampilan berbagai cabang olahraga dan salah satunya adalah bulutangkis. Karena menurut Ardyanto, (2018) cabang olahraga bulutangkis merupakan salah satu olahraga paling terkenal dan digemari di Indonesia terutama oleh generasi muda. Oleh sebab itu, peluang tersebut harus dimanfaatkan sebagai media pengembangan generasi muda dan untuk mewujudkan hal tersebut calon guru PJOK harus dibekali dengan keterampilan bermain bulutangkis yang baik, keterampilan berpikir tingkat tinggi dan motivasi belajar yang baik, disamping itu para calon guru PJOK juga harus mampu mentransfer ketiga domain tersebut kepada siswa mereka di masa mendatang agar proses pengembangan kaum muda melalui pendidikan jasmani dapat terjadi. Untuk mewujudkan langkah tersebut maka harus didukung dengan proses pembelajaran yang berkualitas di perguruan tinggi.

Sefri Hardiansyah, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS, HIGHER-ORDER THINKING SKILLS DAN MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

FIK UNP melalui Departemen Pendidikan Olahraga terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada prodi PJKR agar dapat menghasilkan calon guru PJOK yang berkualitas. Salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas infrastruktur dan peralatan untuk menunjang proses perkuliahan bulutangkis. Nyagowa et al. (2014) mengungkapkan bahwa kualitas infrastruktur dan peralatan berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran di perguruan tinggi dan menurut Mi & Enio, (2023) hal itu juga dapat mempengaruhi minat dan motivasi mahasiswa dalam belajar. Selain itu, departemen pendidikan olahraga juga melakukan peningkatan kompetensi dosen pengampu mata kuliah bulutangkis melalui berbagai pelatihan dan workshop. Fauth et al. (2019) mengungkapkan bahwa kompetensi pengajar mampu mempengaruhi minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran. Namun, upaya-upaya tersebut sepertinya belum cukup untuk menjadikan mahasiswa mampu menguasai keterampilan bermain bulutangkis dengan baik, karena masih banyak mahasiswa PJKR FIK UNP yang memiliki keterampilan bermain bulutangkis yang masih rendah di akhir perkuliahan bulutangkis. Berdasarkan informasi dari dosen yang mengampu mata kuliah bulutangkis lebih dari 50% mahasiswa yang diuji pada akhir perkuliahan masih belum mampu menguasai keterampilan bermain bulutangkis dengan baik. Akibatnya mahasiswa PJKR FIK UNP yang merupakan calon guru PJOK akan kesulitan mengajarkan bulutangkis di sekolah.

Selain dari persoalan keterampilan bermain bulutangkis, masalah lain yang juga masih terjadi adalah kurangnya perhatian terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi pada mahasiswa. Kegiatan perkuliahan bulutangkis yang diselenggarakan dosen pada prodi PJKR FIK UNP selama ini masih berorientasi pada penguasaan keterampilan bermain bulutangkis, hal ini menyebabkan *HOTS* belum mendapatkan perhatian serius dalam proses perkuliahan. Akibatnya, banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam menganalisis dan mengevaluasi masalah, secara otomatis mereka juga akan mengalami kesulitan untuk menghasilkan solusi (Misrom, et al., 2020). Secara nyata *HOTS* mahasiswa belum pernah diukur oleh dosen, sehingga tidak

pernah diketahui secara pasti perkembangan *HOTS* tersebut, namun ketika dihadapkan pada permasalahan yang kompleks dan hal-hal yang sulit dalam pembelajaran bulutangkis, sering kali mahasiswa tidak mampu menemukan solusi, sebagian dari mahasiswa lebih memilih menunggu informasi dan pemecahan masalah dari dosen untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang mereka temui. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan *HOTS* mahasiswa masih berada pada level yang belum memadai. Kenyataan ini kemudian didukung oleh temuan beberapa penelitian yang melaporkan bahwa *HOTS* siswa di Indonesia yang masih tergolong rendah mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Suwarma & Apriyani, 2022; Suharini et al., 2020; Suhirman et al., 2020; Kuntarto et al., 2019; Ichsan et al., 2020). Temuan ini kemudian diperkuat dengan rendahnya hasil penilaian oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* terhadap pendidikan di Indonesia (Esti et al., 2023; Tanudjaya & Doorman, 2020). Berdasarkan hasil pengukuran PISA yang terbaru tahun 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat 69 dari 81 negara di dunia yang merupakan posisi 12 terbawah dan jika dibandingkan dengan negara-negara di ASEAN, Indonesia masih dibawah Malaysia, Singapore, Thailand dan Brunei. Untuk mengatasi masalah ini, para peneliti merekomendasikan untuk meningkatkan kualitas guru, merevisi kurikulum dan model pembelajaran, mengembangkan lebih banyak materi pembelajaran yang berorientasi pada *HOTS* serta instrumen yang relevan untuk penilaian *HOTS* itu sendiri (Abdullah et al., 2016; Nugraheni et al., 2022).

Selanjutnya, selain dari persoalan penguasaan keterampilan bermain bulutangkis dan *HOTS* mahasiswa, motivasi belajar merupakan salah unsur yang belum mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran bulutangkis. Motivasi sering dikali dipandang sebagai variabel sekunder dalam proses pembelajaran sehingga peningkatan motivasi dalam belajar cenderung terabaikan (Byram, 2007) dan berakibat rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Motivasi yang rendah dapat bermanifestasi sebagai ketidaktertarikan, kurangnya kemauan, dan keengganan untuk belajar (Dişlen, 2013). Motivasi secara luas telah diakui sebagai

faktor penting dalam proses pembelajaran, yang mempengaruhi keterlibatan, kemauan dan hasil belajar serta niat berolahraga di masa depan (Ushioda, 2012; Ntoumanis, 2001; S. Chen & Solmon, 2024). Di perguruan tinggi, motivasi merupakan faktor penentu terbesar terhadap keberhasilan atau kegagalan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan kesuksesan akademik (Científico, 2010; Lourenço & De Paiva, 2010; Hardré et al., 2007). Hal ini dipengaruhi oleh keyakinan, nilai, dan emosi individu yang memiliki hubungan timbal balik dengan pembelajaran (Artigo Científico, 2010). Filgona et al. (2020) menyatakan bahwa untuk mendapatkan hasil yang berkualitas dan konsisten maka motivasi belajar mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan akademik harus ditingkatkan. Motivasi akan tercermin dalam respon mahasiswa terhadap tugas belajar, waktu dan usaha yang mereka habiskan untuk menyelesaikan tugas tersebut serta bagaimana mereka menghadapi kesulitan dalam proses belajar (Bakar, 2014). Secara keseluruhan, motivasi merupakan faktor yang kompleks dan penting dalam proses pendidikan, yang mempengaruhi keterlibatan dan pencapaian mahasiswa (Gopalan et al., 2017). Oleh sebab itu motivasi belajar merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran termasuk pembelajaran bulutangkis.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta motivasi belajar pada mahasiswa PJKR FIK UNP, maka pemilihan model pembelajaran yang tepat oleh dosen akan mejadi sesuatu yang krusial. Menurut Purnomo et al. (2024) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran/pendidikan dibutuhkan metode atau model pembelajaran yang efektif dan Sánchez-Cabrero et al. (2021) mengungkapkan pembelajaran yang efektif akan menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Deenihan & MacPhail (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang tepat akan membantu mahasiswa untuk memahami materi perkuliahan dengan lebih baik dan lebih mudah. Selain itu, model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dengan optimal

Sefri Hardiansyah, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS, HIGHER-ORDER THINKING SKILLS DAN MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Indriawati et al., 2021; Tayeb, 2017). Oleh sebab itu, dosen PJKR FIK UNP harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan dapat membantu mahasiswa prodi PJKR untuk mengembangkan keterampilan bulutangkis menjadi lebih baik dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menemukan solusi dan mampu menyelesaikan semua permasalahan yang ditemuinya serta membuat mahasiswa merasa lebih termotivasi dalam proses perkuliahan.

Dalam proses perkuliahan bulutangkis dosen atau tim pengajar di prodi PJKR FIK UNP selama ini telah menggunakan beberapa model pembelajaran diantaranya model *problem-based learning* dan *direct instruction*. *Problem-based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan diawali dengan masalah, pembelajaran berlangsung di alam kelompok kecil, guru berperan sebagai fasilitator (De Graaf & Kolmos, 2003). Pada model pembelajaran ini siswa mempelajari masalah yang diberikan sehingga dapat menstimulasi siswa untuk berpikir dan menghasilkan gagasan dalam rangka menyelesaikan masalah kemudian mengkonstruksinya menjadi pengetahuan baru (Dewi & Septa, 2019). Dalam implementasi model *problem-based learning* dosen mengawali proses perkuliahan melalui permasalahan dalam pelaksanaan teknik bulutangkis yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dilanjutkan dengan mengorganisasi mahasiswa untuk belajar, selanjutnya dosen membimbing mahasiswa baik secara individu ataupun kelompok untuk melakukan penyelidikan kemudian dilanjutkan dengan presentasi hasil penyelidikan oleh mahasiswa dan diakhiri dengan menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah yang telah dilakukan mahasiswa (Astuti et al., 2020).

Model pembelajaran berikutnya yang digunakan oleh dosen adalah model *direct instruction*. *Direct instruction* merupakan salah satu model atau pendekatan dalam pembelajaran yang didesain khusus dan terstruktur dengan baik tahap demi tahap (Lodang & Arsyad, 2015). Adapun tahapan dalam model *direct instruction* adalah: (1) pengajar memberikan contoh, (2) praktik terbimbing dan (3) praktik

mandiri (Kalkan, 2022). Implementasi *direct instruction* dalam perkuliahan bulutangkis dilakukan dosen dengan memberikan contoh langsung dalam setiap teknik bulutangkis dan dilanjutkan dengan latihan terbimbing dan latihan mandiri oleh mahasiswa. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga mahasiswa cenderung pasif dan hanya melakukan apa yang diinstruksikan oleh dosen.

Pada dasarnya model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh dosen PJKR FIK UNP sudah cukup variatif yaitu pembelajaran bersifat *student center* melalui *problem-based learning* hingga pembelajaran yang bersifat *teacher center* melalui *direct instruction* namun hal ini nampaknya belum mampu meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis, keterampilan berpikir tingkat tinggi dan motivasi belajar mahasiswa secara maksimal, oleh sebab itu, untuk mengatasi persoalan tersebut peneliti memandang perlu dilakukan perubahan terhadap model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh dosen melalui model pembelajaran yang melibatkan masalah yang faktual serta mengintegrasikannya dengan keterampilan berpikir. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan model pembelajaran terintegrasi sebagai model pembelajaran eksperimen.

Model pembelajaran terintegrasi merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan pada siswa baik secara individu maupun kelompok dalam mencari, menggali dan menemukan pengetahuan yang harus dikuasai sesuai dengan perkembangan siswa (Ananda & Abdillah, 2018). Freudenberg et al. (2010) menegaskan bahwa pembelajaran terintegrasi dapat mengkombinasikan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam proses pembelajarannya. Model terintegrasi menawarkan beberapa keuntungan dalam proses pembelajaran seperti dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, mendukung metode pengajaran yang inovatif, dan menciptakan lingkungan belajar yang beragam (Abuhassna et al., 2024). Model ini didasari dari prinsip *Intentionally Structuring* Kendellen et al. (2017), yaitu: (1) fokus pada satu keterampilan per pelajaran, (2) perkenalkan keterampilan tersebut di

awal pelajaran, (3) terapkan strategi untuk mengajarkan keterampilan di sepanjang pelajaran, dan (4) lakukan tanya jawab tentang keterampilan di akhir pelajaran. Selain itu, model terintegrasi memberikan fleksibilitas, sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja yang lebih realistis (Boardman et al., 2018). Pada model terintegrasi siswa mendapatkan pengalaman belajar yang otentik sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan dan kepercayaan diri mereka (Choy, 2009). Model pembelajaran ini mengintegrasikan keterampilan berpikir (Saputra, 2016) ke dalam proses pembelajaran bulutangkis yang dilakukan melalui beberapa tahapan. Melalui serangkaian kegiatan dalam model terintegrasi tersebut selain meningkatkan kemampuan berpikir juga dapat mengembangkan keterampilan gerak dan motivasi belajar mahasiswa (Gimenez et al., 2012; Astleitner & Wiesner, 2004).

Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis dan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta motivasi belajar pada mahasiswa melalui model pembelajaran yang selama ini belum digunakan oleh dosen dalam proses perkuliahan bulutangkis yaitu dengan model pembelajaran terintegrasi dan untuk menguji efektivitas dari model terintegrasi tersebut perlu diberikan kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dan *direct instruction (DI)* sebagai upaya peningkatan kualitas perkuliahan bulutangkis dan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta motivasi belajar pada mahasiswa, pada akhirnya dapat membantu meningkatkan kualitas lulusan pada prodi PJKR FIK UNP.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi, model pembelajaran *problem-based learning* dan

model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis?

- 1.2.2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara oleh model pembelajaran terintegrasi dengan model pembelajaran *problem-based learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?
- 1.2.3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?
- 1.2.4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *problem-based learning* dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?
- 1.2.5. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi, model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*?
- 1.2.6. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi dengan model pembelajaran *problem-based learning* terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?
- 1.2.7. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?
- 1.2.8. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *problem-based learning* dengan model pembelajaran *direct*

instruction terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?

- 1.2.9. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi, model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan motivasi belajar?
- 1.2.10. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi dengan model pembelajaran *problem-based learning* terhadap peningkatan motivasi belajar, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?
- 1.2.11. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terintegrasi dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan motivasi belajar, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?
- 1.2.12. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *problem-based learning* dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan motivasi belajar, jika terdapat perbedaan pengaruh, model pembelajaran manakah yang lebih baik?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi, model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis.
- 1.3.2. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi dan model pembelajaran *problem-based learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis.
- 1.3.3. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis.

- 1.3.4. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis.
- 1.3.5. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi, model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*.
- 1.3.6. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi dan model pembelajaran *problem-based learning* terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*.
- 1.3.7. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*.
- 1.3.8. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan *higher-order thinking skills (HOTS)*.
- 1.3.9. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi, model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan motivasi belajar.
- 1.3.10. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi dan model pembelajaran *problem-based learning* terhadap peningkatan motivasi belajar.
- 1.3.11. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran terintegrasi dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan motivasi belajar.
- 1.3.12. Untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan motivasi belajar.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara Teoritis

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, belum ditemukan literasi yang membahas tentang pengaruh model pembelajaran terintegrasi, model pembelajaran *problem-based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain bulutangkis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta motivasi belajar. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan secara teoritis.

1.4.2. Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan arahan dalam mengambil kebijakan terutama di bidang pendidikan jasmani khususnya di pendidikan tinggi.

1.4.3. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang bagaimana implementasi model pembelajaran terintegrasi, *problem-based learning* dan *direct instruction* serta pengaruhnya terhadap keterampilan bermain bulutangkis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta motivasi belajar mahasiswa.

1.5. Struktur Organisasi

Organisasi dalam penelitian ini terdiri dari:

1. BAB I PENDAHULUAN menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA menjelaskan perihal teori yang relevan dengan variabel penelitian yang dilakukan meliputi: teori pembelajaran, model pembelajaran, keterampilan bermain bulutangkis, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta motivasi belajar. Penelitian relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.
3. BAB III METODE PENELITIAN membahas tentang metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, validitas internal

Sefri Hardiansyah, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS, HIGHER-ORDER THINKING SKILLS DAN MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan eksternal, instrumen penelitian, perlakuan/eksperimen, prosedur penelitian dan analisis data.

4. BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN menjelaskan tentang temuan penelitian, deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan sesuai dengan temuan penelitian serta keterbatasan penelitian.
5. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI berisi kesimpulan penelitian berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan. Bagian ini juga terdapat implikasi hasil penelitian dan rekomendasi berdasarkan kesimpulan penelitian.