BAB III
METODE PENELITIAN

Setelah pada bab-bab sebelumnya dibahas mengenai latar belakang sampai pada pengambilan hipotesis penelitian. Pada bab ke tiga ini akan dibahas mengenai metode penelitian. Dimana terdiri dari mulai (1) desain penelitian; (2) populasi dan sampel; (3) instrument penelitian; (4) *treatment* penelitian; dan (5) teknik analisis data.

A. Desain Penelitian

Karena penelitian ini menerapkan adanya perlakuan (*treatment)* maka digunakan jenis penelitian eksperimen. Maksum (2012, hlm. 65) mengatakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian ekperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek atau obyek penelitian.

Desain penelitian ini menggunakan desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* karena mengingat dalam penelitian ini ada kelompok kontrol yaitu yang menggunakan model tradisional, adanya perlakuan yaitu menggunakan *sport education model*, kelas ditempatkan secara acak, dan adanya *pre-test* dan *post-test* untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan. Menurut Fraenkel dkk (2012:272) pada desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Berikut Gambar 3.1 yang merupakan desain penelitian tersebut dikutip dalam Fraenkel dkk (2012, hlm. 271).

Treatment Group	R_____O_1_____X_____O_2
Control Group	R_____O_1_____C_____O_2

Gambar 3.1. Desain Penelitian

(*Randomized Control Group Pretest-Posttest Design)*

Keterangan :

R : menetapkan random (*random assignment*)

X : sebagai kelompok eksperimen (*sport education model*)

C : sebagai kelompok kontrol (model pembelajaran tradisional)

O_1 : *Pre-test* motivasi belajar siswa

O_2 : *Post-test* motivasi belajar siswa

B. Partisipan

Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP yang sebelumnya telah memperoleh pembelajaran permainan bola basket, sehingga siswa dianggap sudah pernah menjumpai dan pernah melakukan aktifitas tersebut. Selain itu keadaan lingkungan siswa berada pada lingkungan yang tidak terbiasa melakukan permainan bola basket misalnya di daerah pedesaan yang kebanyakan permainan bola besar yang lebih populer adalah permainan bola basket. Dari berbagai dasar pertimbangan tersebutlah peneliti menentukan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Plosoklaten dijadikan sebagai partisipan.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Plosoklaten Kabupaten Kediri berjumlah 342 siswa terbagi dalam 9 rombel yang terdiri dari 182 siswa perempuan dan 160 siswa laki-laki. Secara praktis, alasan pengambilan populasi di kelas VII yang berjumlah 342 orang merupakan populasi terakses. Populasi terakses adalah populasi yang dapat dikenali batas-batas atau jumlah unitnya dan bersifat nyata.

Sampel untuk penelitian ini diambil menggunakan tehnik *cluster random sampling.* Tehnik ini digunakan karena kondisi pembelajaran penjasorkes yang sudah terjadwal rutin, selain itu otoritas sekolah juga merasa keberatan apabila akan menambah jam pelajaran baru untuk penelitian karena akan membuat jadwal baru yang akan merombak jadwal yang sudah ada. Sedangkan suasana kealamiahan yang ada pada satu kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat suasana kealamiahan kelompok pada kelas yang tidak akan berubah. Oleh karena hal tersebut peneliti memutuskan menggunakan

teknik *cluster random sampling*, hal ini didukung pendapat dari Fraenkel dkk (2012, hlm. 95-96) juga menegaskan tentang *cluster random sampling* bahwa:

> *Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools… The advantages of cluster random sampling are that it can be used when its difficult or impossible to select a random sample of individuals, its often far easier to implement in schools*.

Dengan *cluster random sampling* kelas yang dijadikan sampel diambil melalui serentetan prosedur yang harus dilewati diantaranya :

1. *Random selection*

   Mencari 2 kelas secara acak dengan mengundi 9 kelas yang ada, dengan cara menulis ke 9 kelas tersebut pada 9 kertas undi dan mengambil 2 kertas undi secara acak.

2. *Random assignment*

   Setelah ditemukan 2 kelas tersebut selanjutnya mencari kelas mana yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan cara ke 2 kertas undi diambil secara acak. Kertas pertama yang terambil ditentukan sebagai kelompok ekperimen dan kertas terakhir sebagai kelompok kontrol.

Dari hasil *cluster random sampling* tersebut kemudian didapat sampel kelas C berjumlah 18 laki-laki dan 20 perempuan sebagai kelompok eksperimen dan kelas H berjumlah 17 laki-laki dan 21 perempuan sebagai kelompok kontrol.

D. Instrument Penelitian

Pengumpulan data dilakukan pada *pre-test* dan *post-test* menggunakan kuisioner tentang motivasi siswa berdasarkan protokol standar yang sebelumnya kuisioner tersebut telah divalidasi dan dikembangkan Standage, Duda dan Ntoumanis (2005). Mereka mengembangkan kuisioner ini untuk mengukur seluruh aspek *self determination* dalam konteks khusus pada olahraga dan pendidikan jasmani serta dengan populasi yang sama pada penelitian ini yaitu pada *secondary school* dengan rentang usia antara 11-14 tahun dengan alpha internal reliability sebesar 0,88 pada *intrinsik motivation;* 0,86 pada *identified*

regulation; 0,69 pada *introjected regulation;* 0,81 pada *external regulation*; dan 0,84 pada *amotivated*. Dengan mempertimbangkan internal reliabilitas sebesar α = 0,70 kriteria yang didasarkan dari domain *psychological* (Nunnally dan Bernstein 994). Sehingga hal tersebut menjadi alasan peneliti menggungakan kuisioner ini untuk menilai motivasi siswa. Dalam Kuisioner ini terdapat 20 pertanyaan yang menjelaskan 5 komponen motivasi. Empat pertanyaan pertama menjelaskan tentang komponen *intrinsik motivation*; 4 pertanyaan selanjutnya menjelaskan tentang komponen *identified regulation*; 4 pertanyaan berikutnya menjelaskan tentang komponen *introjected regulation;* kemudian 4 pertanyaan menjelaskan tentang komponen *external regulation;* dan 4 pertanyaan terakhir menjelaskan tentang komponen *amotivated*. Pengukuran menggunakan 7 skala likert yaitu: sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), sedikit tidak setuju (3), netral (4), sedikit setuju (5), setuju (6), dan sangat setuju (7). Kuisioner secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran 1. Kuisioner diisi dengan memberi tanda (X) pada kolom yang dianggap siswa adalah jawaban yang paling sesuai dengan dirinya.

Sebelum digunakan sebagai kuisioner penelitian terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada kuisioner tersebut. Kuisioner tersebut diujikan pada siswa SMP Wardhani Desa Manukan Surabaya. Pada hari sabtu 7 Februari 2015. Dengan jumlah siswa yang mengisi kuisioner sebanyak 49 siswa terdiri atas 22 siswa perempuan dan 27 siswa laki-laki. Hasil uji validitas angket tersebut terdapat pada tabel-tabel berikut :

Tabel 3.1. Validitas Komponen *Intrinsic Motivation*

PERNYATAAN	r hitung	VALIDITAS	**Reliability Statistics**	
PERNYATAAN-1	.728**	VALID	Cronbach's Alpha	N of Items
PERNYATAAN-2	.727**	VALID	.581	4
PERNYATAAN-3	.674**	VALID		
PERNYATAAN-4	.554**	VALID		

Dari hasil analisis Tabel 3.1. menunjukkan bahwa keempat pernyataan pada komponen *intrinsic motivation* semuanya valid dan reliabel untuk digunakan. Namun dari analisis masih menunjukkan reliabilitas yang masih rendah yaitu sebesar 0,581.

Tabel 3.2. Validitas Komponen *Identified Regulation*

PERNYATAAN	r hitung	VALIDITAS	**Reliability Statistics**	
PERNYATAAN-5	.732**	VALID	Cronbach's Alpha	N of Items
PERNYATAAN-6	.312*	VALID	.435	4
PERNYATAAN-7	.743**	VALID		
PERNYATAAN-8	.600**	VALID		

Dari hasil analisis Tabel 3.2. menunjukkan bahwa keempat pernyataan pada komponen *identified regulation* semuanya valid, namun dari analisis masih menunjukkan bahwa tidak reliabel dengan nilai sebesar 0,435 menjadikan tidak reliabel.

Tabel 3.3. Validitas Komponen *Introjected Regulation*

PERNYATAAN	r hitung	VALIDITAS	**Reliability Statistics**	
PERNYATAAN-9	.630**	VALID	Cronbach's Alpha	N of Items
PERNYATAAN-10	.734**	VALID	.638	4
PERNYATAAN-11	.592**	VALID		
PERNYATAAN-12	.824**	VALID		

Dari hasil analisis Tabel 3.3. menunjukkan bahwa keempat pernyataan pada komponen *introjected regulation* semuanya valid dan reliabel untuk digunakan dengan reliabilitas sebesar 0,638.

Tabel 3.4. Validitas Komponen *External Regulation*

PERNYATAAN	r hitung	VALIDITAS	**Reliability Statistics**	
PERNYATAAN-13	.810**	VALID	Cronbach's Alpha	N of Items
PERNYATAAN-14	.741**	VALID	.762	4
PERNYATAAN-15	.795**	VALID		
PERNYATAAN-16	.722**	VALID		

Dari hasil analisis Tabel 3.4. menunjukkan bahwa keempat pernyataan pada komponen *External Regulation* semuanya valid dan reliabel untuk digunakan dengan reliabilitas sebesar 0,762.

Tabel 3.5. Validitas Komponen *Amotivation*

PERNYATAAN	r hitung	VALIDITAS	**Reliability Statistics**	
PERNYATAAN-17	.805**	VALID	Cronbach's Alpha	N of Items
PERNYATAAN-18	.894**	VALID	.884	4
PERNYATAAN-19	.873**	VALID		
PERNYATAAN-20	.874**	VALID		

Dari hasil analisis Tabel 3.5. menunjukkan bahwa keempat pernyataan pada komponen *Amotivation* semuanya valid dan reliabel untuk digunakan dengan reliabilitas sebesar 0,884.

Dengan demikian hasil uji coba quisioner motivasi yang diadopsi dari Standage dkk (2005) diatas maka didapatkan hasil bahwa seluruh item yang berjumlah 20 butir semuanya "valid" untuk digunakan. Namun dari kelima komponen yang ada diketahui bahwa komponen *identified regulation* tidak reliabel karna nilai reliabilitasnya kurang dari 0,50 yaitu hanya sebesar 0,435. Menurut Fraenkel, Wallen & Hyun (2012) Reliabitas berhubungan dengan seberapa konsisten hasil yang didapat dari suatu instrumen ketika digunakan pada sebuah pengukuran ke pengukuran yang lain. Karena *identified regulation* tidak reliabel yang berarti hasilnya dikawatirkan tidak konsisten maka untuk komponen *identified regulation* tidak diikut sertakan dalam quisioner peneltian ini sehingga quisioner yang digunakan berjumlah 16 butir pernyataan yang terdiri 4 komponen saja yaitu *intrinsik motivation, introjected regulation external regulation, amotivation*.

E. *Treatment* Penelitian

Karena penelitian ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka *treatment* diberikan pada kelompok eksperimen adalah dengan menerapkan *sport education model* sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru dalam hal ini model pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah model *skill drill game*. Namun jumlah pertemuan serta materi yang di ajarkan kedua kelompok ini sama yaitu mengenai permainan bola basket serta materi ajar yang terdapat pada buku siswa yaitu mulai dari tehnik dasar *dribel, passing, shooting,*

lay up dan gerak melangkah (pivot) serta strategi *offense* dan *defense*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Tabel *Treatment* Penelitian

Pertemuan	*Sport Education Model*	Model Pembelajaran Tradisional (SGD)
Pertemuan 1 Rabu, 18 Februari 2015	• Mengambil *pretest* motivasi siswa • Memperkenalkan permainan bola basket. (*lihat catatan 1*) • Menentukan kapten tim (*lihat catatan 2*)	• Mengambil *pretest* motivasi siswa • Memperkenalkan permainan bola basket.
Pertemuan 2 Rabu, 25 Februari 2015	• Pemilihan tim dan pemberian nama tim (*lihat catatan 3*) • Pembagian posisi & tugas di tim (*lihat catatan 4*) • *Passing & catching* (*lihat catatan 5*) • Pengenalan permainan modivikasi waktu 4 x 3 menit	*Passing & catching* • Praktek skill • Permainan (5 lawan 5 normal 4 x 10 menit)
Pertemuan 3 Rabu, 4 Maret 2015	Praktek tim • *Dribbling* (*lihat catatan 6*) • Permainan (masih dalam satu tim) • Membahas aturan-aturan pertandingan (*lihat catatan 7*)	*Dribbling* • Praktek skill • Permainan (5 lawan 5 normal 4 x 10 menit)
Pertemuan 4 Rabu, 11 Maret 2015	Praktek tim • *Shooting, rebound* dan *lay up* (*lihat catatan 8*) • Permainan (masih dalam satu tim)	*Shooting, rebound* dan *lay up* • Praktek skill • Permainan (5 lawan 5 normal 4 x 10 menit)
Pertemuan 5 Rabu, 18 Maret 2015	Praktek tim • Offence/defence dan pivot (*lihat catatan 9*) • Permainan (masih dalam satu tim) • *Fair play/ sportpersonship* (*lihat catatan 10*)	Offence/ defence dan pivot • Praktek skill • Permainan (5 lawan 5 normal 4 x 10 menit)
Pertemuan 6 Rabu, 25 Maret 2015	Permainan (masih dalam satu tim)	Permainan (5 lawan 5 normal 4 x 10 menit)

Pertemuan	*Sport Education Model*	Model Pembelajaran Tradisional (SGD)
Pertemuan 7 Rabu, 1 April 2015	Permainan persahabatan dengan tim lain (*lihat catatan 11*) Latihan petugas pertandingan oficial, wasit lapangan dan meja, scoreshet dll. (*lihat catatan 12)*	Permainan (5 lawan 5 normal 4 x 10 menit)
Pertemuan 8 Rabu, 8 April 2015	Evaluasi hasil pertandingan dan kinerja petugas pertandingan kemarin Permainan (masih dalam satu tim)	Permainan (5 lawan 5 normal 4 x 10 menit)
Pertemuan 9 Rabu, 15 April 2015	Pertandingan babak penyisihan menggunakan sistem gugur	Pertandingan
Pertemuan 10 Rabu, 22 April 2015	Final Selebrasi juara (*lihat catatan 13*) Mengambil *posttest*	Final Mengambil *posttest*

Keterangan :

1. Dalam setiap pertemuan jumlah waktu pembelajaran adalah 2 jam perlajaran per minggu total 80 menit, namun waktu efektif adalah 65 menit tiap pembelajaran, karena digunakan untuk persiapan dan ganti baju olahraga baik 7 menit sebelum maupun 8 menit sesudah pembelajaran.
2. Permainan pada *sport education model* adalah permainan bola basket modivikasi yaitu permainan yang dimodivikasi waktunya (4 x 3 menit).
3. Permainan pada model pembelajaran tradisional adalah menggunakan permainan bola basket yang sesungguhnya.
4. Siswa yang bertugas sebagai petugas pertandingan dilakukan oleh siswa yang tidak sedang bertanding (contohnya : wasit, scoresheet, reporter dan lain-lain).

Catatan :

Catatan 1. Guru menjelaskan materi mengenai sejarah, cuplikan pertandingan, tehnik bermain melalui media video. Siswa memperhatikan cuplikan video dan beberapa waktu menjelaskan isi video melalui ceramah dan diskusi.

Catatan 2. Guru memilih 4 siswa untuk menjadi kapten. Dengan ketentuan siswa tersebut memiliki kemampuan paling memahami dalam permainan bola

basket, atau siswa tersebut mengikuti ekskul bolabasket. Tidak terbatas laki-laki atau perempuan asalkan memenuhi kriteria tersebut. Nantinya pelatih selalu berkoordinasi dengan guru sebelum atau sesudah pembelajaran yang akan dilatihkan ke kelompoknya masing-masing.

Catatan 3. Setelah para kapten terpilih langkah selanjutnya adalah para kapten memilih timnya secara berimbang yaitu membagi siswa yang terampil, kurang terampil, dan tidak terampil di masing-masing tim agar seimbang. Nama tim dipilih sesuai keinginan masing-masing tim sendiri.

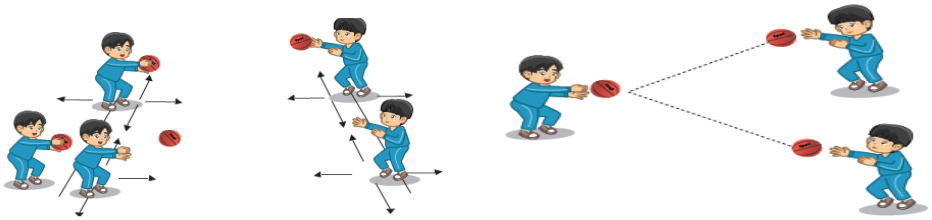
Catatan 4 : Pembagian tugas dalam tim dibagi berdasarkan keinginan masing-masing siswa, bisa sebagai official tim, petugas medis, wasit pertandingan, reporter pertandingan, petugas meja, petugas skor, petugas perlengkapan. Yang menjadi catatan adalah setiap siswa harus memilih peran yang diinginkan.

Catatan 5 : Aktivitas Pembelajaran *Passing* dan *catching*

Sekarang praktikkan melempar dan menangkap secara berpasangan dengan cara berikut ini.

- Coba perhatikan dan amati contoh yang diperagakan oleh kapten cara *Passing* dan *catching* bola berpasangan di tempat dalam permainan bolabasket.
- Lakukan seperti yang dipraktikkan oleh guru dan kapten.
- Rasakan saat kamu melakukan gerakan tersebut.
- Bandingkan dengan cara yang kamu lakukan dengan contoh yang diperagakan oleh pelatih.
- Gerakan yang mana mudah untuk kamu lakukan?
- Guru mengawasi dan membimbing bila ada kelompok yang mengalami kesulitan.

  Contoh aktifitas yang diajarkan seperti Gambar 3.2.

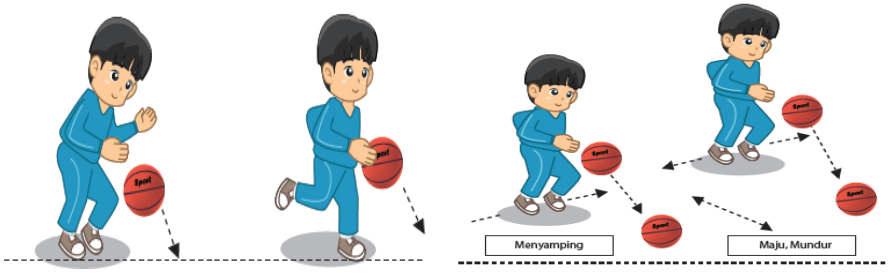


Gambar 3.2. Aktivitas pasing dan catching

Catatan 6 : Aktivitas *Dribbling*

Sekarang praktikkan menggiring bola lurus dan maju mundur dengan cara berikut ini.

- Coba perhatikan dan amati contoh yang diperagakan oleh kapten cara menggiring bola lurus dan maju mundur.
- Lakukan seperti yang dipraktikkan oleh kapten.
- Rasakan saat kamu melakukan gerakan tersebut.
- Bandingkan dengan gerakan yang kamu lakukan dengan contoh yang diperagakan oleh kapten.
- Gerakan yang mana mudah untuk kamu lakukan?
- Guru mengawasi dan membimbing bila ada kelompok yang mengalami kesulitan.
- Contoh aktifitas yang diajarkan seperti Gambar 3.3. berikut



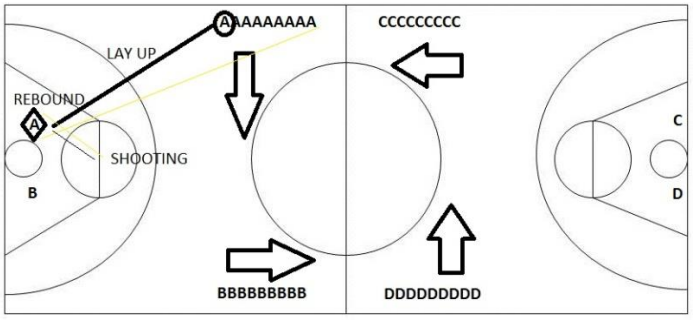
Gambar 3.3. Aktivitas dribel lurus dan maju mundur

Catatan 7 : Guru membagikan foto copy aturan-aturan pertandingan yang dimodivikasi dari aturan FIBA kemudian dijelaskan dengan *direct instruction*.

Catatan 8 : Aktivitas *Shooting*, *rebound* dan *lay up*

Sekarang praktikkan *Shooting*, *rebound* dan *lay up* dengan cara berikut ini.

- Coba perhatikan dan amati contoh yang diperagakan oleh kapten cara *Shooting*, *rebound* dan *lay up*.
- Lakukan seperti yang dipraktikkan oleh kapten.
- Rasakan saat kamu melakukan gerakan tersebut.
- Bandingkan dengan gerakan yang kamu lakukan dengan contoh yang diperagakan oleh kapten.
- Gerakan yang mana mudah untuk kamu lakukan? Diskusikan.
- Guru mengawasi dan membimbing bila ada kelompok yang mengalami kesulitan.
- Coba rangkaian gerakan seperti pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4. Rangkaian gerakan *Shooting, rebound* dan *lay up*

- Kapten diperbolehkan mengkreasi gerakan sesuai kebutuhan timnya.

Catatan 9 : Siswa mempelajari tentang Offence/defence dan pivot melalui media poster. Kemudian mendiskusikannya dengan kapten masing-masing mengenai posisi *foward*, *guard* dan *center*. Kemudian mencoba gerakan dan posisi-posisi tersebut di lapangan. Guru mendampingi dan memberi arahan bila dibutuhkan.

Cacatan 10 : siswa mendiskusikan secara tanya jawab dengan guru mengenai *Fair play/ sportpersonship* di jeda setelah pertandingan sebelum penutupan pembelajaran.

Catatan 11 : melakukan pertandingan uji coba dengan tim-tim lain. Pelatih bertugas mencatat kekurangan dan kelemahan tim untuk nantinya didiskusikan dengan tim masing-masing.

Catatan 12 : para siswa yang tidak sedang bertanding mulai belajar bertugas di posnya masing-masing baik sebagai petugas medis, wasit pertandingan, reporter pertandingan, petugas meja, petugas skor, petugas perlengkapan. Guru mendampingi dan memberi arahan bila dibutuhkan.

Catatan 13 : selebrasi dilakukan semeriah mungkin, dengan mengambil juara 1,2,3,4, pemain terbaik dan petugas terbaik. Namun hanya juara 1 yang memperoleh trofi juara.

Berikut adalah skenario pembelajaran *sport education model* dan model pembelajaran tradisional secara umum yang terdapat pada Tabel 3.7.

Tabel. 3.7. Contoh Skenario Pembelajaran

Kegiatan	*Sport education model*	Model pembelajaran tradisional
Pendahuluan **15 menit**	➢ Berdoa ➢ Melakukan pemanasan sesuai materi pembelajaran ➢ Presensi ➢ Apersepsi, motivasi, dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.	➢ Berdoa ➢ Melakukan pemanasan sesuai materi pembelajaran ➢ Presensi ➢ Apersepsi, motivasi, dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.
Inti **40 menit**	➢ Meriview tentang tehnik dasar yang akan dipelajari. ➢ Melatih tehnik dasar yang telah direview dengan latihan drill-drill. ➢ Penilaian ketrampilan tehnik dasar yang dipelajari oleh teman seregu dalam tim. ➢ Uji coba pertandingan modivikasi dalam satu tim	➢ Skil : Penjelasan mengenai teknik gerakan yang akan dipelajari ➢ Drill : Siswa berlatih tehnik gerak yang diajarkan secara berulang-ulang ➢ Games : Siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan melalui sebuah permainan yang sesungguhnya.
Penutup **10 menit**	➢ Pendinginan (Cooling Down) ➢ Evaluasi, diskusi dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya ➢ Berdoa	➢ Pendinginan (Cooling Down) ➢ Evaluasi, diskusi dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya ➢ Berdoa

F. Teknik Analisis Data

Terdapat 3 hal yang akan dibahas dalam bagian yaitu: (1) uji asumsi; (2) analisis peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK; dan (3) uji pengaruh *sport education model* terhadap motivasi siswa. Dalam pelaksanaannya akan digunakan aplikasi Ms. Excel dan SPSS dalam mempermudah dan ketepatan analisis.

1. Uji asumsi

Uji asumsi ada dua yaitu: uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas akan menggunakan uji non-parametrik Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan distribusi normal apabila hasil hitung p *value* > 0,05, sedangkan homogenitas menggunakan *One Way Anova* dengan ketentuan varian homogen apabila hasil hitung p *value* > 0,05. Jika data tidak memenuhi syarat uji asumsi tersebut maka akan digunakan uji hipotesis non parametrik.

2. Peningkatan motivasi siswa

   Peningkatan motivasi siswa diuji dengan menggunakan uji *t-dependent* untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa pada setiap kelompok dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan ketentuan ada peningkatan pada tiap kelompok signifikan apabila p *value* < 0,05.

3. Uji pengaruh *sport education model* terhadap motivasi siswa

   Analisis ancova digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi siswa antar kelompok dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelompok. Dengan ketentuan p *value* < 0,05. Sedangkan untuk mencari model yang lebih baik terhadap motivasi siswa adalah dengan membandingkan skor rata-rata kedua model tersebut.

Seluruh uji menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan uji dua ekor (*two-tailed*).