

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmanai merupakan salah satu mata pelajaran formal yang telah diberikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Peranan pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Namun dalam pelaksanaannya pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional dan berpusat pada guru. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan materi serta penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan.

Belajar merupakan proses manusia dalam memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, mendapatkan atau menemukan informasi. Belajar juga merupakan proses berubahnya tingkah laku yang relatif permanen yang disebabkan oleh interaksi lingkungannya. Belajar merupakan proses aktif pelibatan dengan bentuk-bentuk materi pembelajaran yang diatur secara sosial melalui proses perseptual dan pengambilan keputusan dan pelaksanaan gerakan yang tepat (Gubacs-Collins, 2007). Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan-pertanyaan dari guru untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Tujuan akhir dari pembelajaran olahraga adalah untuk memungkinkan siswa menikmati partisipasi secara baik sehingga mereka akan memiliki motivasi yang tinggi untuk bermain dan mendapatkan manfaatnya dari partisipasi tersebut (Rink, 1996). Olehkarena itu, tujuan yang dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada aspek fisik saja melainkan juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Belajar bukan hanya sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respon, tetapi belajar pada hakekatnya melibatkan proses berfikir

yang sangat kompleks. Belajar adalah usaha mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur berfikir yang sudah dimiliki individu, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar. Seperti diungkapkan oleh Winkel (1996) bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap, perubahan itu bersifat relatif dan berbekas”

Pembelajaran banyak dipengaruhi berbagai faktor yang dapat mendukung pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif. Lutan (1988, hlm. 322) menjelaskan bahwa: “Faktor-faktor internal adalah faktor-faktor yang ada pada diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang ada diluar diri anak yang dapat dimanipulasi guna memperkembangkan anak tersebut dalam segala potensi internalnya”. Dari penjelasan tersebut model pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat dimanipulasi dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif dan kaya akan gerak yang bermakna bagi siswa. Selain itu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran penjas harus dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik potensi kognitif, afektif maupun psikomotor. Dengan model pembelajaran yang sesuai maka tujuan pembelajaran akan berpengaruh pada perwujudan pembelajaran penjas yang dinilai efektif, yaitu dengan pembelajaran yang secara aktif. Model pembelajaran yang dipilih dan diterapkan guru dapat menentukan pencapaian tujuan yang diinginkan. Metzler (2000, hlm. 14) menjelaskan “*models for planning implementing, and assessing instruction will provide us with the most effective ways to reach our balanced aims for learning within the great diversity of content now is school physical education program*”. Maksudnya adalah bahwa model pembelajaran akan menjadi jalan yang efektif dalam mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani tersebut. Model pembelajaran yang efektif mengharuskan guru untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif sehingga para peserta didik dapat belajar dengan intensif dan terlibat aktif selama pembelajaran.

Banyaknya model pembelajaran yang mengharuskan seorang guru penjas untuk selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan model pembelajaran. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami dan mengetahui tentang model pembelajaran yang ada dan tengah berkembang saat ini. Padahal dengan mengikuti perkembangan pembelajaran yang ada maka seorang guru akan memiliki alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Gaya belajar merupakan faktor penting di beberapa bidang termasuk prestasi akademik siswa, bagaimana siswa belajar dan guru mengajar, dan interaksi siswa-guru (Cano, Garton & Raven, 1992). Penelitian Snider 1986 (dalam Solihatin & Raharjo, 2011, hlm. 13) menemukan bahwa, “penggunaan model *cooperative learning* sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa hingga perbedaan hampir 25% dengan kemajuan yang dicapai oleh siswa yang diajar dengan menggunakan sistem kompetisi”. Banyak permainan yang mengajarkan dan melatih didominasi oleh pengembangan teknik dalam pelajaran yang sangat terstruktur. Mereka juga mengamati bahwa dalam pendidikan jasmani di sekolah, perkembangan teknik mengambil sebagian besar waktu pelajaran dengan sedikit waktu tersisa untuk benar-benar memainkan permainan (Kirk & MacPhail, 2002). Model pembelajaran kooperatif tipe *teaching game for understanding (TGfU)* dipilih dalam penelitian ini untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik potensi kognitif, afektif maupun psikomotor.

Dengan model pembelajaran yang sesuai maka tujuan pembelajaran akan berpengaruh pada perwujudan pembelajaran penjas yang dinilai efektif, yaitu dengan pembelajaran yang secara aktif. *TGfU approach is based on the constructivist concept that encourages students to participate in learning activities and develop their own understanding with the game situation*” (Balakrishan, dkk. 2011, hlm. 714)

Sesuai dengan pendapat tersebut bahwa model TGfU mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam serangkaian proses kegiatan belajar dan dapat mengembangkan pemahaman mereka sendiri pada situasi permainan yang sebenarnya. Hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreativitasnya pada

saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain.

Teaching games for understanding (TGfU) merupakan ide pokok dalam pembelajaran permainan melalui permasalahan taktik yang berpusat pada siswa dan memiliki berbagai istilah yang berbeda di belahan negara lain, seperti *Tactical Games Approach* yang terkenal di Amerika, *Games Sense Approach* di Australia dan *Games Center Approach* di Singapura. Metzler (2000, hml. 343) yang menjelaskan bahwa *Teaching games for understanding (TGfU)* adalah model pembelajaran melalui permainan yang memfokuskan pada masalah taktik yang harus dipecahkan oleh siswa, diawali secara kognisi kemudian dilakukan melalui penampilan gerak. Butler (2005) “*that approaches such as Teaching Games for Understanding (TGfU) offer a way for practitioners to challenge their practice, move from a ?comfort zone? and open themselves up to self-reflection. Purpose: With this in mind, the purpose of this study was to explore how two interschool*”. Butler (2005) bahwa pendekatan seperti *teaching games for understanding (TGfU)* menawarkan cara bagi praktisi untuk menantang latihan mereka, bergerak dari zona nyaman dan membuka diri untuk refleksi diri.

Teaching games for understanding (TGfU) sangat efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan yang menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan. Hal ini sesuai dengan beberapa pendapat para ahli seperti (Griffin, dkk. 1997; Thrope, dkk. 1986) yang dikutip oleh Hopper (2002, hlm. 1) yang menyebutkan bahwa *Teaching games for understanding (TGfU)* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan kemampuan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik. Konsep pembelajaran berbasis *TGfU* juga lebih menekan pada keaktifan siswa, sehingga siswa mampu mengembangkan *domain* kognitif sebagai prioritas, diikuti dengan *domain* psikomotor dan afektifnya.

Selain model pembelajaran *Teaching games for understanding (TGfU)* (*TGfU*) peneliti juga memberikan perlakuan dengan model pembelajaran

Langsung. Menurut Metzler (2000, hlm. 162), “*direct instruction is characterized by decidedly teacher-centered decisions and teacher-directed engagement patterns for learners*”. Artinya, model pembelajaran langsung ditandai dengan jelas oleh keputusan yang berpusat pada guru dan pola keterlibatan peserta didik yang diarahkan oleh guru. Model ini sangat dominan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani antara tahun 1890 sampai dengan 1970 (Metzler, 2000, hlm. 161). Lebih lanjut, Joyce, Weil & Calhoun, (2009, hlm. 422) menyatakan, tujuan utama model pembelajaran ini adalah memaksimalkan waktu belajar siswa dan mengembangkan kemandirian dalam mencapai dan mewujudkan tujuan pendidikan. Sehingga dalam model pembelajaran ini guru menyusun seluruh situasi pembelajaran seperti menyusun tujuan-tujuan dan tugas-tugas, menguraikan tugas-tugas tersebut ke dalam komponen yang lebih kecil, mengembangkan aktivitas-aktivitas latihan yang memastikan adanya penguasaan terhadap masing-masing bagian komponen.

Tujuan lain penggunaan model pembelajaran *direct instruction* adalah untuk menumbuhkan prestasi belajar penjas dalam belajar olahraga. Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. seperti yang telah diungkapkan oleh Roy Kilen (dalam Juliantine, 2011, hlm. 30) “model pembelajaran langsung merujuk pada berbagai keterampilan pembelajaran *ekspositori* (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas”. Model pembelajaran langsung ini sangat cocok apabila guru menginginkan siswa menguasai informasi atau keterampilan tertentu. Dengan pembelajaran langsung siswa dengan cepat mampu merespon untuk melakukan keterampilan bermain bolabasket.

Walaupun model pembelajaran langsung sangat cocok untuk menguasai informasi atau keterampilan tertentu, akan tetapi terdapat kelemahan berupa rendahnya aspek hasil pembelajaran dari aspek afektif dan kognitif. Seperti yang diungkapkan Baumann (dalam Metzler, 2000, hlm. 164) “*Some criticism is legitimate, pointing out the well-recognized limitations of direct instruction-particularly its emphasis on lower learning-domain out comes*”.

Selain model pembelajaran, adanya perbedaan dalam hal kemampuan motorik (*motor ability*) pada peserta didik dapat menghambat efektifitas dan hasil belajar. Dalam kehidupan sehari-hari, kita melakukan aktivitas menggunakan berbagai keterampilan motorik yang telah ada, diperoleh secara bertahap melalui latihan dan interaksi dalam lingkungan kita (Ungerleider, dkk. 2002). Salah satu perbedaan dari setiap individu dalam mengembangkan suatu keterampilan gerak terletak pada kemampuan motorik atau kemampuan gerak dasar. Keterampilan motorik merupakan komponen yang paling penting dikuasai oleh individu (Wulf, Shea, & Lewthwaite, 2010). Pembelajaran motorik biasanya diukur dengan pengurangan dalam waktu reaksi dan jumlah kesalahan oleh perubahan dalam gerakan sinergi dan kinematika (Ungerleider, dkk. 2002).

Pada dasarnya *motor ability* merupakan kemampuan gerak yang dimiliki seseorang dan menjadi parameter untuk menguasai suatu keterampilan olahraga. Tingkat *motor ability* setiap orang berbeda-beda, kemampuan gerak umum telah menunjukkan adanya otoritas masa lampau yang menjadi parameter gerak umum yang bersifat fundamental untuk mendukung keberhasilan dan keikutsertaan siswa dalam kegiatan olahraga. Dalam hal ini Nurhasan (2007, hlm. 127) mengungkapkan “bahwa *General Motor Ability* adalah kemampuan umum seseorang untuk bergerak. Lebih spesifiknya pengertian *motor ability* adalah kapasitas seseorang untuk dapat melakukan bermacam-macam gerakan yang memerlukan keberanian dalam olahraga”.

Kemampuan *motor ability* yang tinggi merupakan modal dasar yang akan mendukung terhadap kelancaran kegiatan tugas gerak bagi siswa atau atlet, tanpa mengalami suatu masalah meskipun proses kegiatan belajar geraknya berlangsung dalam waktu yang relatif singkat dengan tingkat kesukaran yang tinggi. *Motor ability* atau kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak, Lutan (2005, hlm. 105). Kemampuan motorik dasar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak kecil dari masa anak-anak yang berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan. Ianovici, E. & Weissblueth, E. (2016) “*In motor skill learning there*

is a need to distinguish between the learners and several elements involved in the learning process that influence the learning's quality and outcomes". Dalam pembelajaran keterampilan motor ada kebutuhan untuk membedakan antara peserta didik dan beberapa elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi kualitas dan hasil pembelajaran.

Kemampuan motorik yang rendah disinyalir menjadi sebab keluarnya seseorang dari aktivitas fisik karena dapat menurunkan motivasi. *Motor ability* atau kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak, Lutan (2005, hlm. 105). Oleh karenanya *motor ability* dijadikan sebagai acuan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam penguasaan keterampilan.

Permainan bolabasket merupakan permainan yang dimainkan menggunakan tangan, dengan cara bola dipantul-pantulkan ke lantai untuk menggiring bola, dilempar kepada teman untuk melakukan operan kerjasama dan dimasukan ke ring dengan cara tertentu. Ahmadi (2007, hlm. 2) menyatakan bahwa permainan bolabasket adalah:

Permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan dikuasai dengan sempurna yang juga menuntut perlunya melakukan suatu latihan baik (disiplin) dalam rangka pembentukan kerja sama tim. Permainan ini juga menyuguhkan kepada penonton banyak hal seperti *dribbling* sembari meliuk-liuk dengan lincah, tembakan yang bervariasi, terobosan yang fantastik, gerakan yang penuh tipu daya dan silih bergantinya mencetak poin dari regu yang bertanding.

Permainan bolabasket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah tim lawan mencetak angka. Tujuan tersebut dicapai dengan gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari dan gerakan tangan pada saat menggiring bola, mengumpan bola, menangkap bola dan menembak bola ke keranjang lawan. Selain itu, Sucipto (2010, hlm. 46) mengatakan bahwa "permainan bolabasket selain akan mengembangkan kegiatan bermain para siswa, juga di dalam permainan itu sendiri terdapat nilai-nilai untuk mengembangkan pembentukan kepribadian". Oleh

karena itu, permainan bolabasket dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan aspek fisik mental emosional dan intelektual siswa.

Dalam permainan bolabasket setiap pemain harus memiliki keterampilan bermain dan dituntut kerjasama tim dalam bermain. Jika seseorang dapat menguasai keterampilan bermain dengan baik maka akan memudahkan perkembangan keterampilan berikutnya yang lebih bervariasi. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran permainan bolabasket harus dikemas sedemikian rupa agar bisa memberikan kesenangan kepada siswa sehingga siswa antusias dalam mempelajarinya. Karena ciri khas dari pendidikan jasmani salah satunya adalah adanya unsur-unsur kesenangan.

Materi dalam pembelajaran permainan bolabasket yang diberikan oleh seorang guru pendidikan jasmani sebaiknya berupa aktivitas bermain, untuk menghindarkan siswa dari rasa jenuh sehingga siswa tersebut diharapkan dapat melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru secara sungguh-sungguh dengan gerakan-gerakan yang benar. Namun demikian, untuk mengkondisikan hal tersebut perlu didukung oleh model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan minat dan potensi yang ada pada siswa tersebut. Seperti yang dikemukakan Sucipto (2010, hlm. 48) mengemukakan “dalam konteks dunia pendidikan hendaknya proses pembelajaran permainan bolabasket harus didukung oleh model-model pembelajaran yang dirancang dan dikondisikan mengarah kepada penguasaan gerak yang menyeluruh”.

Oleh karena itu, proses pembelajaran permainan bolabasket bukan semata-mata mengajarkan cara atau teknik bermain saja, tetapi juga meliputi setiap potensi siswa yang dapat dikembangkan sehingga bermanfaat bagi masa depan dalam kehidupannya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa penting untuk mencari penyebab utama yang segera harus diatasi, diantaranya dengan meneliti lebih dalam tentang **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran dan *Motor Ability* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bolabasket pada Siswa SMPN 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket pada siswa yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket pada siswa yang memiliki tingkat *motor ability* rendah?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *motor ability* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket?

C. Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian, maka akan terdapat sebuah tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Maka berikut merupakan tujuan utama dalam penelitian ini:

1. Ingin mengetahui dan menguji apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket?
2. Ingin mengetahui dan menguji apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket pada siswa yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi?
3. Ingin mengetahui dan menguji apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket pada siswa yang memiliki tingkat *motor ability* rendah?

4. Ingin mengetahui dan menguji apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *motor ability* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket?

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan harus mempunyai suatu manfaat yang diperoleh, sehingga menggambarkan keberhasilan dalam penelitian ini, maka penelitian ini bermanfaat secara :

1. Teoritis

- a. Bagi Siswa
 - 1) Siswa menjadi tahu tingkat *motor ability* yang dimilikinya.
 - 2) Siswa mendapatkan keterampilan bermain bolabasket yang baik dan benar.
- b. Bagi Sekolah
 - 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - 2) Meningkatkan kualitas guru pendidikan jasmani dalam hal mengajar.
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Bertujuan untuk mendapatkan menyelesaikan studi yang sedang ditempuh.
 - 2) Menambah wawasan pengetahuan mengenai model-model pembelajaran yang berkembang pada saat ini.

2. Praktis

- a. Bagi siswa

Siswa dapat menerapkannya untuk meningkatkan kualitas keterampilan yang dimilikinya.
- b. Bagi Sekolah

Model *teaching games for understanding* dan *direct instruction* bisa diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi Peneliti

Menjadi salah satu referensi dan juga pendoman untuk meningkatkan keterampilan bolabasket.

E. Struktur penelitian

Struktur penulisan dalam penelitian ini mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Bab I berupa pendahuluan berisikan latar belakang yang memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, latar belakang masalah mengenai model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* dengan tingkat *motor ability* di dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Bahasan berikutnya mengenai rumusan masalah yang memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti dalam bentuk pertanyaan penelitian. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini terdiri dari empat buah pertanyaan mengenai model pembelajaran dan tingkat *motor ability* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket. Selanjutnya ialah bahasan mengenai tujuan penelitian, manfaat penelitian yang menggambarkan kontribusi yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini dan struktur organisasi tesis yang memuat sistematika penulisan tesis.

Bab II berupa kajian pustaka. Pada bagian ini memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Bagian ini berisikan konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum, model-model, dan rumus utama serta turunan dalam bidang yang dikaji. Untuk konsep-konsep dalam penelitian ini, memuat tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, mengenai model pembelajaran, hakekat model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction*, *motor ability*, dan keterampilan bermain. Bahasan selanjutnya ialah penelitian terdahulu yang relevan dan yang sudah dilakukan. Sub pokok selanjutnya ialah posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)*, *direct instruction* dan hasil belajar keterampilan bermain. Pembahasannya terdiri dari empat bahasan sesuai dengan rumusan masalah, yaitu tentang perbedaan model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dengan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket, pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar

keterampilan bermain bolabasket yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi, pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket yang memiliki tingkat *motor ability* rendah, dan interaksi antara model pembelajaran dengan *motor ability* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket. Hal ini di maksudkan untuk memberikan penjelasan secara teoritik pada permasalahan yang dikaji.

Bab III berupa metode penelitian. Pada bagian ini memaparkan bagaimana prosedur penelitian dilakukan. Bagian ini berisikan desain penelitian yang menggunakan desain faktorial 2x2, partisipan yang terlibat dalam penelitian ini, populasi yang merupakan siswa anggota ekstrakurikuler bolabasket SMP Negeri 1 Solokanjeruk. Kemudian instrument penelitian yang digunakan ialah Barrow Motor Tes dan GPAI, prosedur penelitian yang berupa cara pengambilan sampel dan program perlakuan. Bahasan terakhir pada bab ini ialah analisis data.

Bab IV berupa temuan dan pembahasan. Pada bagian ini memaparkan temuan penelitian serta pembahasan dari temuan-temuan tentang pengaruh model pembelajaran dan *motor ability* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket.

Bab V berisikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini berupa simpulan yang menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian serta implikasi dan rekomendasi peneliti yang ditunjukkan kepada para pembuat kajian, kepada peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya dan *follow up* hasil penelitian pengaruh model pembelajaran dan *motor ability* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket.