

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Ijin Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
PRODI PENDIDIKAN OLAHRAGA (S2)

Alamat: Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116 Telepon:
081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 6 November 2023

Nomor : 5112/UN48.14/KM/2023
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan Data**
Yth : Kepala SMA Negeri 1 Kintamani
Di, Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Kadek Amiariasti
NIM : 2129121008
Semester : 5
Program Studi : Pendidikan Olahraga (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Permainan Bola Basket Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Koordinator Program Studi

Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or
NIP. 198003112008121002

Sekretaris Program Studi

Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd.,M.Pd
NIP. 198410252008121002

Mengetahui,
an. Direktur,
Wadir I,



Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si
NIP. 195812311986011005

LAMPIRAN 2

Surat Balasan Ijin Pengambilan Data



පළමු නිලධාරීන්ගේ කාර්යාලය
PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAHRAGA

SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KINTAMANI
Jalan : Yudistira, Bayunggede, Kintamani. 80366 51634 80652 Kintamani

Email: smansakita@yahoo.co.id Website www.sman1kintamani.com Fb: smansakita_2014
NPSN:50 10 25 78 NSS:301 22 07 001

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : B.31.800 / 1405 / SMAN.1Kint/ DISDIKPORA

Berdasarkan Surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Nomor : 5112/UN48.14/KM/2023 tentang izin pengambilan data maka dengan ini saya :

Nama : I Ketut Ada, S.Pd
Nip : 19651001 198606 1 001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini memberikan izin kepada:

Nama : Ni Kadek Amiariasti
NIM : 212912008
Program Studi : Pendidikan Olahraga (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Permainan Bola Basket Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik

Demikian surat izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Kintamani, 8 Nopember 2023

Ditandatangani secara elektronik oleh:
Kepala SMA Negeri 1 Kintamani
Tte.
I Ketut Ada, S.Pd.
NIP.196510011986061001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR



LAMPIRAN 3

Surat Keterangan Pengambilan Data



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLARAHAGA



SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KINTAMANI

Jalan : Yudistira, Bayunggede, Kintamani. (0366) 51634 80652 Kintamani

Email: smansakita@yahoo.co.id Website www.sman1kintamani.com Fb: smansakita_2014

NPSN:50 10 25 78

NSS:301 22 07 001

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : B.31.800 / 1406 / SMAN.1Kint/ DISDIKPORA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Ketut Ada, S.Pd
Nip : 19651001 198606 1 001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ni Kadek Ami Ariasti
NIM : 212912008
Program Studi : Pendidikan Olahraga (S2)

Telah melaksanakan Pengambilan Data di SMA Negeri 1 Kintamani.

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

Kintamani, 8 Desember 2023

Ditandatangani secara elektronik oleh:
Kepala SMA Negeri 1 Kintamani
Tte.
I Ketut Ada, S.Pd.
NIP.196510011986061001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSRE



LAMPIRAN 4

Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen Penelitian

SURAT KETERANGAN

Berdasarkan surat permohonan dengan nomor: 1838 /UN48.14/PP/2023 Prodi Pendidikan Olahraga S2 Pascasarjana-Undiksha, perihal permohonan Uji Validasi Instrumen Penelitian tentang: “Instrumen Motivasi Belajar”

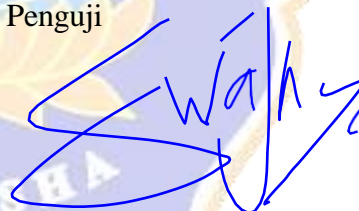
Atas nama

Nama : Ni Kadek Amiariasti
NIM : 2129121008
Prodi : Pendidikan Olahraga S2 Pascasarjana-Undiksha

Maka dengan ini saya sampaikan, bahwa Uji Instrumen yang dimaksudkan diatas, sudah dilavalidasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat keterangan ini saya sampaikan supaya dapat dipergunakan dengan sebaik-baik nya, untuk penyelesaian Pra- Proposal dan Tesis mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 27 Oktober 2023

Penguji



Dr. I Ketut Semarayasa, S. Pd., M. Or
NIP. 198003112008121002

LAMPIRAN 5

Modul Ajar STAD Berbantuan *Feedback* Visual

MODUL AJAR STAD Berbantuan *Feedback* Visual Fase F

Identitas	Kompetensi Awal	Profil Pelajar Pancasila
Penyusun: Ni Kd Amiariasti Jenjang : SMA Kelas : FASE F (XI) Waktu : 2 x 40 Menit (4 Kali pertemuan)	Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan menganalisis hasil evaluasi keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase F adalah Mandiri dan Gotong Royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran mempraktikkan hasil rancangan permainan invasi melalui permainan bola basket

Sarana Prasarana

- Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah)
- Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)
- Rintangan (corong) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu)
- Peluit dan *stopwatch*

Materi Ajar, Media, dan Bahan yang Diperlukan

1. Materi Pokok Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak mengoper/*passing*, menangkap, menggiring, menembak, *rebound* dan *pivot* dalam permainan bola basket melalui fakta, konsep dan prosedur serta praktik/latihan:

- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak mengoper/*passing chestpass* dan menangkap
- Menggiring bola dengan lari berantai berputar mengitari bendera dan secara *zig-zag* (berkelok-kelok)
- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak sambil melompat menggunakan dua atau satu tangan dalam formasi di tempat
- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menggiring dan menembak, *lay-up shoot* bola melewati atas tali
- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak *rebound* dan *pivot* dengan permainan “siapa cepat dia dapat”
- Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi, menggunakan melempar tangkap, dan menembak

2. Media Pembelajaran

Materi pembelajaran untuk remedial sama dengan materi reguler. Akan tetapi penekanan materinya hanya pada materi yang belum dikuasai (berdasarkan identifikasi) yang akan dipelajari peserta didik kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik.

Setelah dilakukan identifikasi kelemahan peserta didik, guru dapat mengubah strategi dengan memasang peserta didik dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan peserta didik

3. Bahan Pembelajaran

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi

Media Pembelajaran

- Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan pivot permainan bola basket
- Gambar aktivitas keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan pivot permainan bola basket
- Video pembelajaran aktivitas keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan pivot permainan bola basket

Bahan Pembelajaran

- Buku ajar
- *Link* video (jika diperlukan)
- Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak

Bahan Pembelajaran

- Buku ajar
- *Link* video (jika diperlukan)
- Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak

Pengaturan Pembelajaran

Peserta didik

- Individu
- Kelompok kecil
- Klasikal

Metode

- Demonstrasi
- Diskusi

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik melalui aktivitas pembelajaran latihan dapat menunjukkan kemampuan mempraktikkan dan menganalisis hasil rancangan keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga (mengoper/*passing*, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan *pivot*) permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari

Pertanyaan Pematik

- Mengapa peserta didik perlu menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket?
- Jika peserta didik menjadi pemain bola basket yang handal apa saja yang bisa diperolehnya?

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Persiapan Mengajar

1. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan
2. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket
3. Menyiapkan alat pembelajaran

Kegiatan pengajaran

Kegiatan pendahuluan (15 Menit)

1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan, guru mengucapkan salam dan memastikan seluruh peserta didik dalam kondisi sehat, peserta didik melanjutkan kegiatan doa
2. Peserta didik diminta untuk melaksanakan pemanasan

Kegiatan inti (50 Menit)

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk senantiasa mengikuti proses dan guna perbaikan hasil belajar kedepannya
2. Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan memberikan materi, mendemonstrasikan atau memberikan bahan bacaan
3. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang. Menjelaskan peran yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok belajar
4. Guru meminta peserta didik melaksanakan tugas gerak dan menjalankan peran masing-masing sesuai dengan apa yang telah di bagikan dan di tugaskan. Pengamat bertugas untuk merekam tugas gerak yang dilakukan oleh pelaku, kemudian secara bersama-sama membandingkan gerakan pelaku dengan kriteria yang dibagikan oleh guru, pelaku bertugas untuk melakukan koreksi dan memberikan *feedback* terkait dengan tugas gerak yang telah dilakukan oleh pelaku sesuai dengan hasil rekaman dan kriteria yang telah dibagikan oleh guru
5. Guru menugaskan peserta didik untuk menukar peran dalam kelompok belajarnya dan melakukan hal yang sama dengan kegiatan sebelumnya

Kegiatan penutup (15 Menit)

6. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan
7. Guru mengevaluasi kegiatan, baik dalam proses dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik
8. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil kerja peserta didik baik yang bersifat individu maupun kelompok belajar
9. Guru menjelaskan rencana pertemuan berikutnya, kemudian melakukan doa bersama untuk mengakhiri kegiatan, guru mengucapkan salam mengakhiri pembelajaran

Materi Ajar

Permainan bola basket adalah salah satu cabang olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh 2 regu dan masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain dengan 5 orang pemain inti dan 7 orang lainnya cadangan, dengan tujuan memasukkan bola ke dalam keranjang, regu yang paling banyak dapat memasukkan bola ke dalam keranjang adalah regu yang menang.

Bola basket adalah salah satu jenis permainan bola besar, yang bertujuan untuk menciptakan poin atau skor dengan melakukan penyerangan ke *front court* dengan menciptakan poin sebanyak mungkin dan berusaha mencegah lawan untuk melakukan serangan balik dengan melakukan *deffens*, (Anugrarista Ella & Noer Riswandi, 2021:14)

Adapun teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain untuk dapat menunjukkan permainan yang bagus diantaranya adalah: *passing*, *catching*, *dribbling*, *shoting* dan teknik lainnya. Lukyani Lulu & Reky Siaga (2020: 9) *Passing* merupakan komponen

penting dalam permainan basket, agar bisa bermain secara optimal teknik dasar ini harus dikuasai dengan baik.

Teknik dasar yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi hanya pada materi mengoper bola setinggi dada (*chest pass*). Berikut akan dijelaskan mengenai teknik mengoper bola setinggi dada (*chest pass*)

Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan ketika akan melaksanakan *chest pass* sebagai berikut:

a. Teknik awal:

- 1) Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu
- 2) Lutut ditekuk
- 3) Badan agak condong ke depan
- 4) Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada dan siku agak ditekuk ke samping
- 5) Pandangan kearah sasaran

b. Teknik pelaksanaan:

- 1) Dorongkan bola ke depan bersamaan satu kaki dilangkahkan ke depan
- 2) Lemparan bola diakhiri dengan lecutan pergelangan
- 3) Lengan lurus dengan lemparan bola lurus ke depan setinggi dada

c. Teknik akhir:

- 1) Kedua lengan lurus ke depan dan telapak tangan menghadap ke luar
- 2) Berat badan dipindahkan ke depan
- 3) Pandangan mengikuti arah gerakan bola



Kriteria Penilaian Keterampilan *Chest pass*

Penilaian kinerja aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak mengoper/*passing* dan menangkap bola permainan bola basket

- Peserta didik melakukan tugas gerak berupa *passing/chest pass*, unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk).
- Guru memberikan tanda centang pada kriteria gerak yang berhasil dilakukan peserta didik
- Penilaian dilakukan dengan cara mengiri centang pada rubrik penilaia, sesuai kemampuan gerak yang bisa dilakukan oleh peserta didik

No	Nama Siswa	Skor Pelaksanaan Setiap Tugas Gerak dan Indikator Gerakan									Skor					
		a					b			c						
		1	2	3	4	5	1	2	3	1		2	3			
1																
2																
3																
Dst.																

Penilaian

Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (√) yang berarti skor 1.
2. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
3. Jumlah skor maksimal = 11.

Rumus penilaian aspek keterampilan

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (11)}} \times 100$$

Glosarium

- Bola basket merupakan permainan yang gerakannya sangat kompleks, yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan, dan lain-lain. Untuk melakukan gerakan-gerakan bola basket secara baik diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai. Dengan kondisi fisik yang baik akan memudahkan melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit (kompleks).
- Mengoper bola adalah salah satu usaha dari seorang pemain untuk membagi atau memberi bola kepada temannya agar dapat memasukkan bola ke keranjang lawan
- Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola basket dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal
- **Passing** = lemparan bola atau operan
- Operan bola dengan dua tangan dari depan dada adalah operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket

LAMPIRAN 6

Modul Ajar Konvensional (Teknik Ceramah)

MODUL AJAR

Konvensional (Teknik Ceramah)

Fase F

Identitas	Kompetensi Awal	Profil Pelajar Pancasila
Penyusun: Ni Kd Amiariasti Jenjang : SMA Kelas : FASE F (XI) Waktu : 2 x 40 Menit (4 Kali pertemuan)	Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan menganalisis hasil evaluasi keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase F adalah Mandiri dan Gotong Royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran mempraktikkan hasil rancangan permainan invasi melalui permainan bola basket

Sarana Prasarana

- Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah)
- Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)
- Rintangan (*corong*) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu)
- Peluit dan *stopwatch*

Materi Ajar, Media, dan Bahan yang Diperlukan

4. Materi Pokok Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak mengoper/*passing*, menangkap, menggiring, menembak, *rebound* dan *pivot* dalam permainan bola basket melalui fakta, konsep dan prosedur serta praktik/latihan:

- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak mengoper/*passing* dan menangkap
- Menggiring bola dengan lari berantai berputar mengitari bendera dan secara *zig-zag* (berkelok-kelok)
- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak sambil melompat menggunakan dua atau satu tangan dalam formasi di tempat
- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menggiring dan menembak, *lay-up shoot* bola melewati atas tali
- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak *rebound* dan *pivot* dengan permainan “siapa cepat dia dapat”
- Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi, menggunakan melempar tangkap, dan menembak

5. Media Pembelajaran

Materi pembelajaran untuk remedial sama dengan materi reguler. Akan tetapi penekanan materinya hanya pada materi yang belum dikuasai (berdasarkan identifikasi) yang akan dipelajari peserta didik kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan peserta didik, guru dapat mengubah strategi dengan memasang peserta didik dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan peserta didik

6. Bahan Pembelajaran

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi

Media Pembelajaran

- Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan pivot permainan bola basket
- Gambar aktivitas keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan pivot permainan bola basket
- Video pembelajaran aktivitas keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan pivot permainan bola basket

Bahan Pembelajaran

- Buku ajar
- *Link* video (jika diperlukan)
- Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak

Bahan Pembelajaran

- Buku ajar
- *Link* video (jika diperlukan)
- Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak

Pengaturan Pembelajaran

Peserta didik

- Individu
- Kelompok kecil
- Klasikal

Metode

- Demonstrasi
- Diskusi

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik melalui aktivitas pembelajaran latihan dapat menunjukkan kemampuan mempraktikkan dan menganalisis hasil rancangan keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga (mengoper/*passing*, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan *pivot*) permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari

Pertanyaan Pematik

- Mengapa peserta didik perlu menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket?
- Jika peserta didik menjadi pemain bola basket yang handal apa saja yang bisa diperolehnya?

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Persiapan Mengajar

4. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan

5. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket
6. Menyiapkan alat pembelajaran

Kegiatan pengajaran

Kegiatan pendahuluan (15 Menit)

3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan, guru mengucapkan salam dan memastikan seluruh peserta didik dalam kondisi sehat, peserta didik melanjutkan kegiatan doa
4. Peserta didik diminta untuk melaksanakan pemanasan

Kegiatan inti (50 Menit)

10. Memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dibahas sebelumnya dan materi yang akan dipelajari
11. Guru menyampaikan materi dengan cara berceramah / lisan terkait dengan materi yang dipelajari
12. Mengontrol pemahaman peserta didik, dengan memberikan pertanyaan dan tugas

Kegiatan penutup (15 Menit)

13. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan
14. Guru mengevaluasi kegiatan, baik dalam proses dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik
15. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil kerja peserta didik baik yang bersifat individu maupun kelompok belajar
16. Guru menjelaskan rencana pertemuan berikutnya, kemudian melakukan doa bersama untuk mengakhiri kegiatan, guru mengucapkan salam mengakhiri pembelajaran

Materi Ajar

Permainan bola basket adalah salah satu cabang olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh 2 regu dan masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain dengan 5 orang pemain inti dan 7 orang lainnya cadangan, dengan tujuan memasukkan bola ke dalam keranjang, regu yang paling banyak dapat memasukkan bola ke dalam keranjang adalah regu yang menang.

Bola basket adalah salah satu jenis permainan bola besar, yang bertujuan untuk menciptakan poin atau skor dengan melakukan penyerangan ke *front court* dengan menciptakan poin sebanyak mungkin dan berusaha mencegah lawan untuk melakukan serangan balik dengan melakukan *deffens*, (Anugrarisita Ella & Noer Riswandi, 2021:14)

Adapun teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain untuk dapat menunjukkan permainan yang bagus diantaranya adalah: *passing*, *catching*, *dribbling*, *shooting* dan teknik lainnya. Lukyani Lulu & Reky Siaga (2020: 9) *Passing* merupakan komponen penting dalam permainan basket, agar bisa bermain secara optimal teknik dasar ini harus dikuasai dengan baik.

Teknik dasar yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi hanya pada materi mengoper bola setinggi dada (*chest pass*). Berikut akan dijelaskan mengenai teknik mengoper bola setinggi dada (*chest pass*)

Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan ketika akan melaksanakan *chest pass* sebagai berikut:

- a. Teknik awal:
 - 1) Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu
 - 2) Lutut ditekuk
 - 3) Badan agak condong ke depan

Penilaian

Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
2. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
3. Jumlah skor maksimal = 11.

Rumus penilaian aspek keterampilan

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (11)}} \times 100$$

Glosarium

- Bola basket merupakan permainan yang gerakannya sangat kompleks, yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan, dan lain-lain. Untuk melakukan gerakan-gerakan bola basket secara baik diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai. Dengan kondisi fisik yang baik akan memudahkan melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit (kompleks).
- Mengoper bola adalah salah satu usaha dari seorang pemain untuk membagi atau memberi bola kepada temannya agar dapat memasukkan bola ke keranjang lawan
- Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola basket dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal
- **Passing** = lemparan bola atau operan
- Operan bola dengan dua tangan dari depan dada adalah operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket

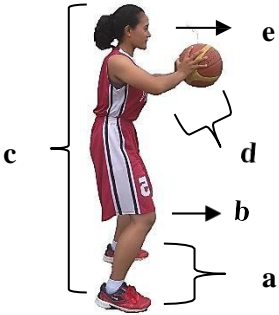
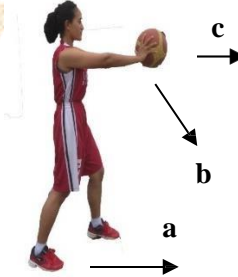
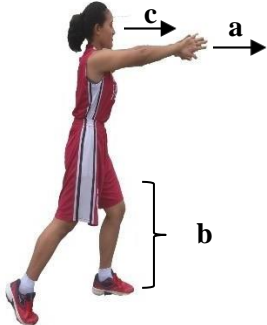
LAMPIRAN 7

Kriteria Gerakan Teknik Dasar Mengoper Bola Setinggi Dada (*Chest Pass*)

Kriteria Gerakan Teknik Dasar Mengoper Bola Setinggi Dada (*Chest Pass*)

Nama :

Kelas/kelompok :

No	Indikator gerakan	Ketercapaian		Gambar
		Dilakukan dengan baik	Perlu perbaikan	
1	Teknik awal			
	a. Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu			
	b. Lutut sedikit ditekuk			
	c. Badan agak condong ke depan			
	d. Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada dan siku agak ditekuk ke samping			
	e. Pandangan ke arah sasaran			
2	Teknik pelaksanaan			
	a. Dorongan bola ke depan bersamaan satu kaki dilangkah ke depan			
	b. Lemparan bola diakhiri dengan lecutan pergelangan			
	c. Lengan lurus dengan lemparan bola lurus ke depan setinggi dada			
3	Teknik akhir			
	a. Kedua lengan lurus ke depan dan telapak tangan menghadap ke luar			
	b. Berat badan dipindahkan ke depan			
	c. Pandangan mengikuti arah gerakan bola			

Keterangan:

1. Beri tanda centang pada kolom "dilakukan dengan baik", apabila indikator dilakukan dengan baik.
2. Beri tanda centang pada kolom "perlu perbaikan", apabila indikator belum dilakukan dengan baik.

LAMPIRAN 8

Data Uji Kesetaraan Kelompok

Data Hasil Belajar Mapel Penjas Kelas XI
SMAN 1 Kintamani Tahun Pelajaran
2023/2024

NO ABSEN	XI A	XI B	XI C	XI D	XI E	XI F	XI G	XI H	XI I	XI J
1	80	80	80	82	83	80	82	80	80	83
2	79	78	90	86	83	90	86	78	90	83
3	80	82	81	85	80	81	85	82	81	80
4	80	83	82	83	90	82	83	83	82	90
5	79	80	81	81	80	81	81	80	81	80
6	85	92	80	81	80	80	81	92	80	80
7	84	90	82	80	80	82	80	90	82	80
8	79	83	82	80	84	82	80	83	82	84
9	82	81	80	81	83	80	81	81	80	83
10	80	84	80	82	80	80	82	84	80	80
11	80	81	80	80	83	80	80	81	80	83
12	80	81	80	81	80	80	81	81	80	80
13	91	88	80	82	85	80	82	88	80	85
14	85	82	80	80	85	80	80	82	80	85
15	85	80	80	80	80	80	80	80	80	80
16	82	83	80	80	83	80	80	83	80	83
17	84	85	80	80	80	80	80	85	80	80
18	92	85	80	81	80	80	81	85	80	80
19	82	87	80	85	83	80	85	87	80	83
20	81	85	80	80	81	80	80	85	80	81
21	85	92	80	80	81	80	80	92	80	81
22	83	86	85	90	80	85	90	86	85	80
23	81	85	82	80	80	82	80	85	82	80
24	86	82	83	80	80	83	80	82	83	80
25	83	80	90	80	85	90	80	80	90	85
26	82	82	85	85	81	85	85	82	85	81
27	91	82	90	80	84	90	80	82	90	84
28	83	82	85	81	83	85	81	82	85	83
29	87	90	87	83	85	87	83	90	87	85
30	85	90	80	90	85	80	90	90	80	85
31	86	85	80	90	90	80	90	85	80	90
32	85	81	80	83	85	80	83	81	80	85
33	84	80	80	85	95	80	85	85	80	95
34	92	78	80	90	85	80	80	82	80	85
35	82	82		80	80	80	85	80	85	90
36	81			80	80	80	80	82	82	85
37								82		

LAMPIRAN 9

Hasil Analisis Data Uji Kesetaraan Kelompok

ANOVA

HB

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	180.276	9	20.031	1.768	.073
Within Groups	3942.565	348	11.329		
Total	4122.841	357			



LAMPIRAN 10

Hasil Analisis Uji Gregory

Tabulasi Validitas *Expert Judgment*

Tes Hasil Belajar

Tabulasi Silang

Penilai 2	Penilai 1		
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
	Kurang relevan (Skor 1-2)	A	B
Sangat relevan (Skor 3-4)		2,7,9,11	1,3,4,5,6,8,10

(Gregory, 2000)

Rumus untuk menghitung validitas isi tes hasil belajar adalah sebagai berikut.

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$
$$\text{Validitas Isi} = \frac{4}{0 + 0 + 4 + 7} = 0,64$$

Keterangan:

- A = Sel yang menunjukkan ketidak setujuan antara dua penilai
B dan C = Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai pertama dan penilai kedua
D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai

Nilai	Kriteria
0,8-1,0	Sangat Tinggi
0,6-7,9	Tinggi
0,4-0,59	Sedang
0,2-0,39	Rendah
0,0-0,19	Sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa nilai validitas dari *expert judgement* sebesar 1 dengan kriteria tinggi.

Tabulasi Validitas *Expert Judgment*
Tes Motivasi Belajar

Tabulasi silang

	Penilai 1		
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Penilai 2	Kurang relevan (Skor 1-2)	A	B
	Sangat relevan (Skor 3-4)	3,4,5, 13,14,22,23,24,	1,2,6,7,8,9,10,11,12, ,15,16,17,18,19,20,21, 25,26,17,28,29,30, .

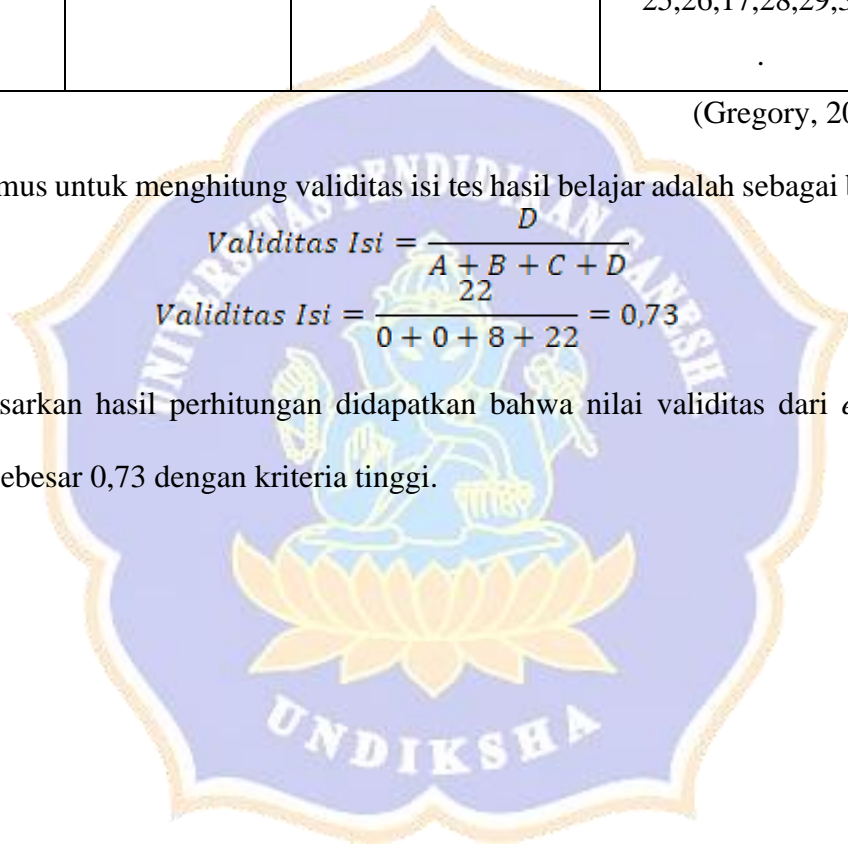
(Gregory, 2000)

Rumus untuk menghitung validitas isi tes hasil belajar adalah sebagai berikut.

$$Validitas\ Isi = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$Validitas\ Isi = \frac{22}{0 + 0 + 8 + 22} = 0,73$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa nilai validitas dari *expert judgement* sebesar 0,73 dengan kriteria tinggi.



LAMPIRAN 11

Hasil Analisis Reliabelitas Tes Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar

Reliabelitas Hasil Belajar

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	-.545 ^a
		N of Items	6 ^b
	Part 2	Value	.354
		N of Items	6 ^c
	Total N of Items		
Correlation Between Forms			.429
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.600
	Unequal Length		.600
Guttman Split-Half Coefficient			.501

Reliabelitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.692	31



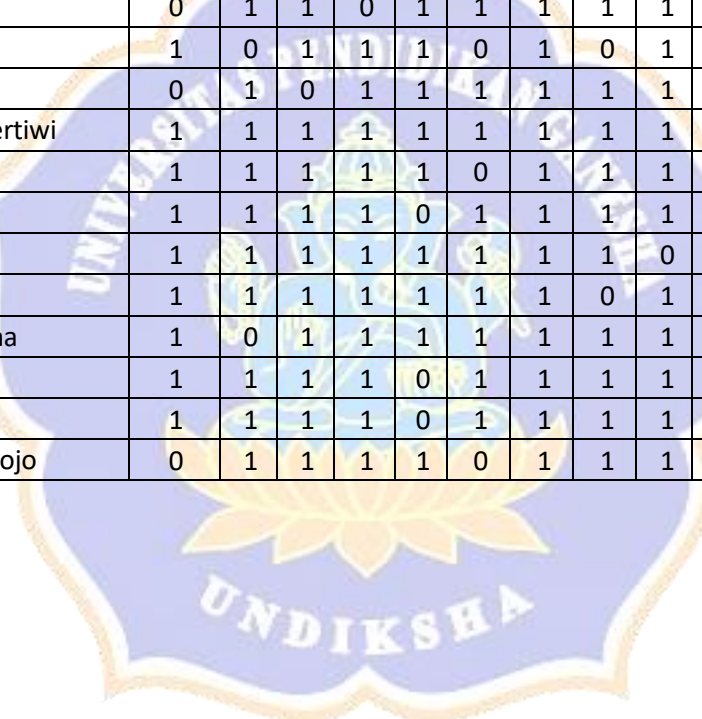
LAMPIRAN 12

Data Hasil Penelitian

Data Hasil Penelitian Model
Pembelajaran STAD

Motivasi Belajar Tinggi

NAMA SISWA	INDIKATOR GERAKAN											JML SKOR	NILAI
	TEKNIK AWAL					T. PELAKSANAAN			T. AKHIR				
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3		
I Wayan Anton Wijaya	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9	82
Ni Kadek Puspa Sariani	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	82
I Ketut Rasya	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	73
I Komang Juni Artawan	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8	73
I Komang Widyarta	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	82
Ni Komang Risa Krispiyani	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	82
Ni Luh Putu Dewi Nita Puspasari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	91
Ni Made Eva Sriyanti	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	82
Ni Wayan Tasia	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	73
I Wayan Buda Arta	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	82
Luh Gede Terisna Naila Pertiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	91
Ni Nengah Elga Dwiyanti	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9	82
Ni Ketut Listya Ningsih	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	82
I Gede Darsana	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	91
I Wayan Septian	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	91
A.A Gd Dwi Aditya Cahyana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	91
I Gede Abi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	91
I Putu Endra Yana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	82
Sultan Hakam Adjie Tiatmojo	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	82



Motivasi Belajar Rendah

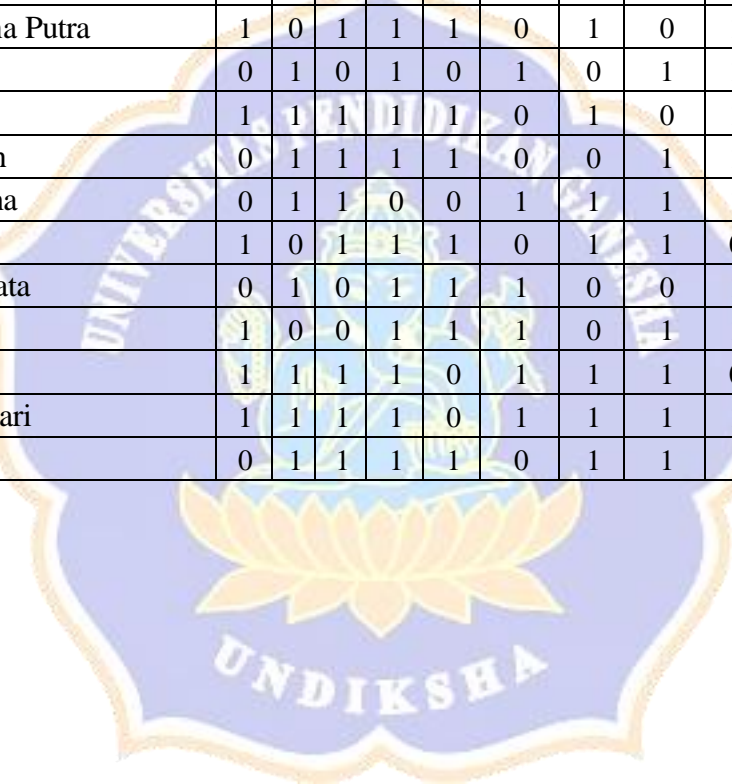
NAMA SISWA	INDIKATOR GERAKAN											JML SKOR	NILAI
	TEKNIK AWAL					T. PELAKSANAAN			T. AKHIR				
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3		
Ni Kadek Sabina Aprilia	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8	73
I Gede Parwata Edi Wirawan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8	73
Ni Komang Sintiya Sunyantari	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	64
I Putu Adi Dwandika Putra	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	7	64
Kadek Ananda Wibawa Putra	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	73
Ni Nyoman Trisna Putriarini	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	6	55
Ni Luh Rediani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	82
Kadek Puspa Nita Sari	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	82
Ni Putu Gemini	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	73
Ni Kadek Rani	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	64
Ni Komang Seri Ngemban	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	91
Ni Komang Dipya Trisna Sari	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9	82
Gede Rangga Adi Saputra	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	82
NI Made Winiari	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	73
Ni Komang Citra	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	55
Ni Wayan Windayani	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	64
Ni Luh Sintiarini	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	8	73
Ni Kadek Ocha Cahyani	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	7	64
Ni Putu Anita	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7	64



Data Hasil Penelitian
Model Pembelajaran Konvensional

Motivasi Belajar Tinggi

NAMA SISWA	INDIKATOR GERAKAN											JML SKOR	NILAI
	AWALAN					PELAKSANAAN			AKHIR				
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3		
I Komang Adi Hendrayasa	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	64
Dewa Komang Wira Saputra	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8	73
Ni Luh Sukerti	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	73
I Komang Adiarta	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	7	64
I Putu Gede Wahyu Dinata	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	82
Ni Kadek Adelia Sintya Wulan Sari	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	64
I Kadek Jaya Dwi Nugraha	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	8	73
Gede Radika Darma Putra	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	64
I Made Diva Permana Putra	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	64
I Made Kelvin Tara	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	64
I Wayan Ardana	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8	73
Ni Kadek Restiniasih	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	64
I Nyoman Cipta Guna	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	64
Ni Putu Sariani	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	64
I Wayan Wida Adinata	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	6	55
Ni Kadek Arianti	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	64
Luh Septiani	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	8	73
Dewa Ayu Putri Antari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	82
I Gede Eka Pratama	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	73



Motivasi Belajar Rendah

NAMA SISWA	INDIKATOR GERAKAN											JML SKOR	NILAI
	AWALAN					PELAKSANAAN			AKHIR				
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3		
I Wayan Bagus Artama	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	91
I Wayan Sumerta Dana	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	82
Ni Kadek Era Yani	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	82
NI Wayan Pebriani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	91
Ni Komang Sintiya Sunyantari	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	91
I Wayan Kardika	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	82
I Komang Angga Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	82
I Nyoman Windu Pratama	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	82
Ni Ketut Bintang Ari Rahayu	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	73
Ni Kadek Nova Dwi Lestari	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	73
Ni Kadek Lisa Meliani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9	82
I Kadek Budha Yudistira	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9	82
I Gede Windu Gumarta	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	82
I Made Suantika	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9	82
Ni Putu Ayu Astiti	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	8	73
Ni Komang Widi Sriwidani	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	73
Koming Nita Dewi Puspawati	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	7	64
Ni Kadek Sulisya Devi	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	64
Ni Komang Sri Wijayanti	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6	55



LAMPIRAN 13

Hasil Analisis Data Deskriptif Hasil Belajar Permainan Basket

Statistics

		STAD-FV	MPK	MBT	MBR	STAD-FV-MBT	STAD-FV-MBR	MPK-MBT	MPK-MBR
N	Valid	38	38	38	38	19	19	19	19
	Missing	0	0	0	0	19	19	19	19
Mean		77.26	73.24	75.84	74.66	83.42	71.11	68.26	78.21
Median		82.00	73.00	73.00	73.00	82.00	73.00	64.00	82.00
Std. Deviation		10.195	9.699	10.058	10.220	6.194	9.758	6.951	9.635
Variance		103.929	94.078	101.164	104.447	38.368	95.211	48.316	92.842
Range		36	36	36	36	18	36	27	36
Minimum		55	55	55	55	73	55	55	55
Maximum		91	91	91	91	91	91	82	91
Sum		2936	2783	2882	2837	1585	1351	1297	1486

STAD-FV

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	2	5.3	5.3	5.3
	64	6	15.8	15.8	21.1
	73	9	23.7	23.7	44.7
	82	14	36.8	36.8	81.6
	91	7	18.4	18.4	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

MPK

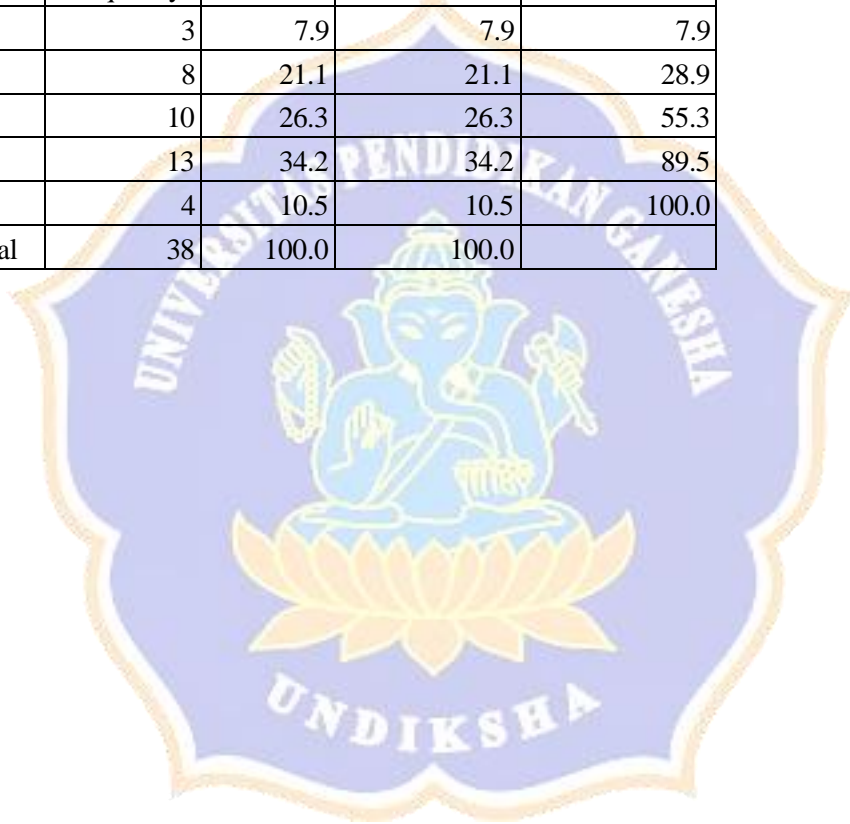
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	2	5.3	5.3	5.3
	64	12	31.6	31.6	36.8
	73	10	26.3	26.3	63.2
	82	11	28.9	28.9	92.1
	91	3	7.9	7.9	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

MBT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	2.6	2.6	2.6
	64	10	26.3	26.3	28.9
	73	9	23.7	23.7	52.6
	82	12	31.6	31.6	84.2
	91	6	15.8	15.8	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

MBR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	3	7.9	7.9	7.9
	64	8	21.1	21.1	28.9
	73	10	26.3	26.3	55.3
	82	13	34.2	34.2	89.5
	91	4	10.5	10.5	100.0
	Total	38	100.0	100.0	



LAMPIRAN 14

Hasil Analisis Normalitas Dan Homogenitas

Hasil Analisis Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	MP	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HB_BASKET	STADFV-MBT	.275	19	.055	.803	19	.127
	STADFV-MBR	.188	19	.076	.926	19	.147
	MPK-MBT	.309	19	.200	.837	19	.083
	MPK-MBR	.285	19	.076	.876	19	.181

a. Lilliefors Significance Correction

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	MP	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HB_BASKE T	MP-STAD- FEEDBACK VISUAL	.232	38	.200	.899	38	.245
	MPK	.198	38	.065	.905	38	.344

a. Lilliefors Significance Correction

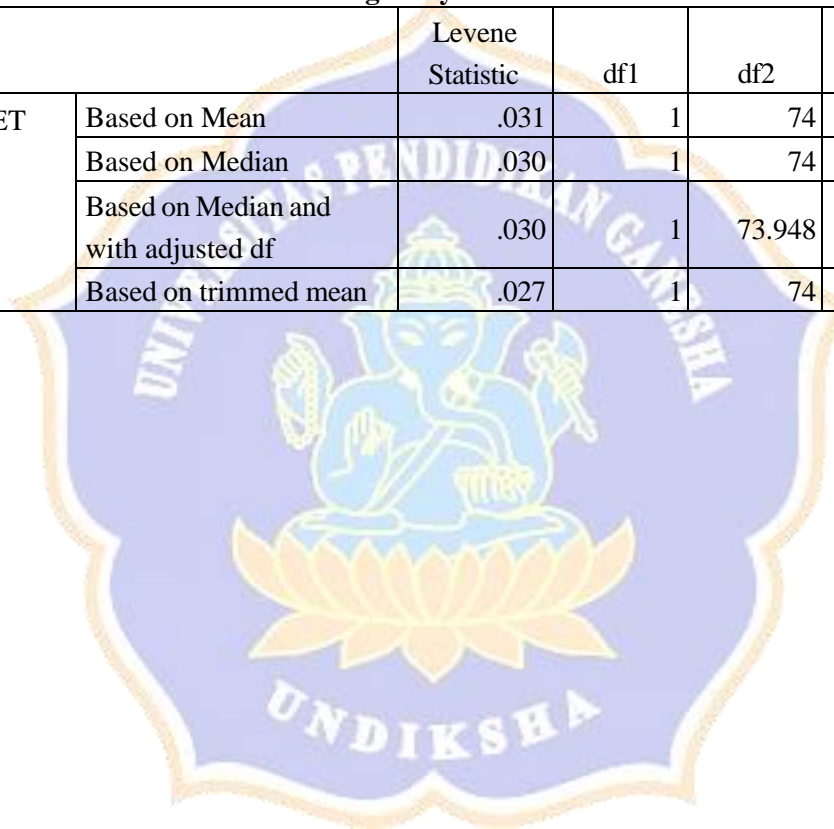
		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	MB	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HB_BASKE	MBT	.203	38	.382	.898	38	.218
T	MBR	.211	38	.179	.910	38	.498

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Analisis Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HB_BASKET	Based on Mean	.291	1	74	.591
	Based on Median	.023	1	74	.879
	Based on Median and with adjusted df	.023	1	67.291	.879
	Based on trimmed mean	.240	1	74	.626

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HB_BASKET	Based on Mean	.031	1	74	.860
	Based on Median	.030	1	74	.863
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	73.948	.863
	Based on trimmed mean	.027	1	74	.870



LAMPIRAN 15

Hasil Analisis Anava 2 Jalur Rumusan Masalah 1 Dan 2

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: HB_BASKET

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2688.987 ^a	3	896.329	13.050	.000
Intercept	430354.750	1	430354.750	6265.701	.000
MP	308.013	1	308.013	4.484	.038
MB	26.645	1	26.645	.388	.535
MP * MB	2354.329	1	2354.329	34.278	.000
Error	4945.263	72	68.684		
Total	437989.000	76			
Corrected Total	7634.250	75			

a. R Squared = .352 (Adjusted R Squared = .325)

Estimates

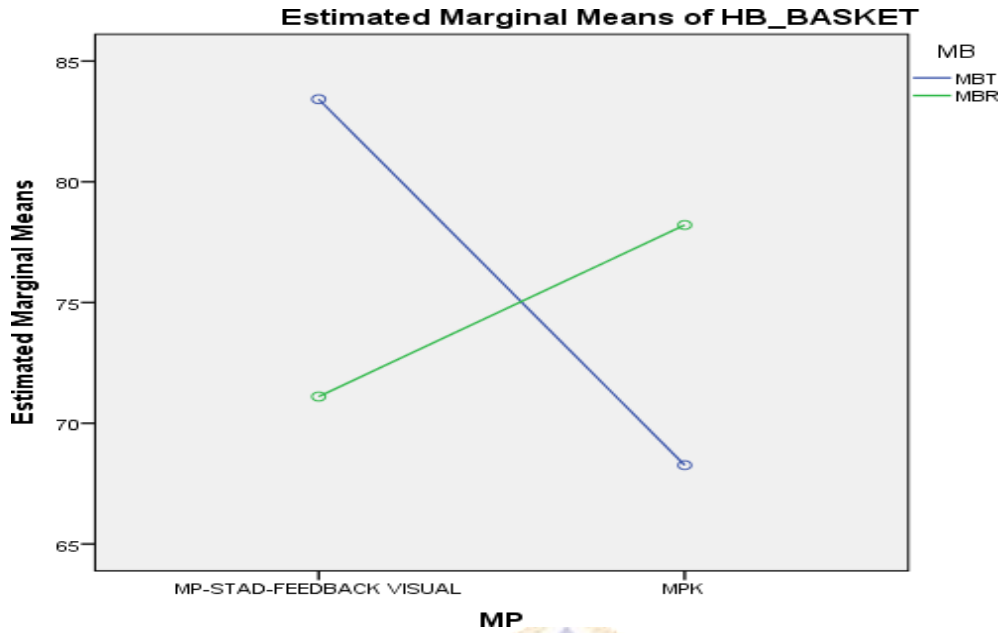
Dependent Variable: HB_BASKET

MP	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	77.263	1.344	74.583	79.943
MPK	73.237	1.344	70.557	75.917

Pairwise Comparisons

Dependent Variable: HB_BASKET

(I) MP	(J) MP	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
					Lower Bound	Upper Bound
MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	MPK	4.026*	1.901	.038	.236	7.816
MPK	MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	-4.026*	1.901	.038	-7.816	-.236



Rumusan Masalah 3

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: HB_BASKET

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2182.737 ^a	1	2182.737	50.361	.000
Intercept	218576.947	1	218576.947	5043.063	.000
MP	2182.737	1	2182.737	50.361	.000
Error	1560.316	36	43.342		
Total	222320.000	38			
Corrected Total	3743.053	37			

a. R Squared = .583 (Adjusted R Squared = .572)

Estimates

Dependent Variable: HB_BASKET

MP	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	83.421	1.510	80.358	86.484
MPK	68.263	1.510	65.200	71.326

Pairwise Comparisons

Dependent Variable: HB_BASKET						
(I) MP	(J) MP	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
					Lower Bound	Upper Bound
MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	MPK	15.158*	2.136	.000	10.826	19.490
MPK	MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	-15.158*	2.136	.000	-19.490	-10.826

Rumusan Masalah 4

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: HB_BASKET

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	479.605 ^a	1	479.605	5.101	.030
Intercept	211804.447	1	211804.447	2252.608	.000
MP	479.605	1	479.605	5.101	.030
Error	3384.947	36	94.026		
Total	215669.000	38			
Corrected Total	3864.553	37			

a. R Squared = .124 (Adjusted R Squared = .100)

Estimates

Dependent Variable: HB_BASKET

MP	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	71.105	2.225	66.594	75.617
MPK	78.211	2.225	73.699	82.722

Pairwise Comparisons

Dependent Variable: HB_BASKET						
(I) MP	(J) MP	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
					Lower Bound	Upper Bound
MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	MPK	-7.105*	3.146	.030	-13.486	-.725
MPK	MP-STAD-FEEDBACK VISUAL	7.105*	3.146	.030	.725	13.486



LAMPIRAN 16

Metode Least Significant Difference(LSD)

Perbedaan nilai rata-rata hasil belajar permainan bola basket antara kelompok peserta didik yang belajar dengan STAD berbantuan *feedback* visual dan kelompok peserta didik yang belajar dengan MPK (STADFV-MPK) pada peserta didik SMAN 1 Kintamani

$$LSD = t_{\alpha/2, N-a} \sqrt{\frac{2MSE}{n}}$$

Dengan, α = taraf signifikan = 0,05

N = jumlah sampel total = 76

a = jumlah kelompok = 2

n = jumlah sampel dalam kelompok = 38

MSE = Mean Square Error

Maka nilai $t_{\text{tabel}} = t_{(0,05/2;76-2)} = t_{(0,025;74)} = 2,000$. Berdasarkan analisis ANOVA 2 X 2 diperoleh nilai MS_{ϵ} untuk variabel *dependent* hasil belajar permainan bola basket peserta didik adalah 68,684

Maka besar penolakan LSD untuk HB adalah

$$\begin{aligned} LSD &= t_{\left(\frac{0,05}{2}; 76-2 \right)} \sqrt{\frac{2MSE}{n}} \\ &= 2,000 \sqrt{\frac{2 \times 68,684}{38}} \\ &= 2,000 \sqrt{3,615} \\ &= 3,802 \end{aligned}$$

Karena $|\mu_{\text{STADFV}} - \mu_{\text{MPK}}| = |\mu_i - \mu_j| = 4,026$ untuk variabel hasil belajar permainan bola basket peserta didik (hasil analisis ANOVA 2 jalur)

Maka $|\mu_i - \mu_j| > LSD$, yang artinya H_0 ditolak.

Kesimpulan : *terdapat perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar permainan bola basket peserta didik antar kelompok model pembelajaran*

Metode Least Significant Difference(LSD)

Perbedaan nilai rata-rata hasil belajar permainan bola basket kelompok peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi pasangan kelompok model pembelajaran (STADFV-MPK)

$$LSD = t_{\alpha/2, N-a} \sqrt{\frac{2MSE}{n}}$$

Dengan, α = taraf signifikan = 0,05

N = jumlah sampel total = 76

a = jumlah kelompok = 2

n = jumlah sampel dalam kelompok = 38

MSE = Mean Square Error

Maka nilai $t_{tabel} = t_{(0,05/2;76-2)} = t_{(0,025;74)} = 2,000$. Berdasarkan analisis ANOVA 2 jalur diperoleh nilai MS_e untuk variabel *dependent* nilai hasil belajar permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi adalah 50,361

Maka besar penolakan LSD untuk HB permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi adalah

$$\begin{aligned} LSD &= t_{\left(\frac{0,05}{2}; 76-2 \right)} \sqrt{\frac{2MSE}{n}} \\ &= 2,000 \sqrt{\frac{2 \times 50,361}{38}} \\ &= 2,000 \sqrt{2,651} \\ &= 3,256 \end{aligned}$$

Karena $|\mu_{STADFV} - \mu_{MPK}| = |\mu_i - \mu_j| = 15,158$ untuk variabel hasil belajar permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi (hasil analisis ANOVA 2 jalur).

Maka $|\mu_i - \mu_j| > LSD$, yang artinya H_0 ditolak.

Kesimpulan : *terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi antar kelompok model pembelajaran*

Metode Least Significant Difference(LSD)

Perbedaan nilai rata-rata hasil belajar permainan bola basket kelompok peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah pasangan kelompok model pembelajaran (STADFV-MPK)

$$LSD = t_{\alpha/2, N-a} \sqrt{\frac{2MSE}{n}}$$

Dengan, α = taraf signifikan = 0,05

N = jumlah sampel total = 76

a = jumlah kelompok = 2

n = jumlah sampel dalam kelompok = 38

MSE = Mean Square Error

Maka nilai $t_{\text{tabel}} = t_{(0,05/2;76-2)} = t_{(0,025;74)} = 2,000$. Berdasarkan analisis ANOVA 2 jalur diperoleh nilai MS_e untuk variabel *dependent* nilai hasil belajar permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah adalah 94,026

Maka besar penolakan LSD untuk HB permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah adalah

$$\begin{aligned} LSD &= t_{(0,05)} \sqrt{\frac{2MSE}{n}} \\ &= 2,000 \sqrt{\frac{2 \times 94,026}{38}} \\ &= 2,000 \sqrt{4,948} \\ &= 4,449 \end{aligned}$$

Karena $|\mu_{\text{STADFV}} - \mu_{\text{MPK}}| = |\mu_i - \mu_j| = 7,105$ untuk variabel hasil belajar permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah (hasil analisis ANOVA 2 jalur)

Maka $|\mu_i - \mu_j| > LSD$, yang artinya H_0 ditolak.

Kesimpulan : *terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar permainan bola basket peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah antar kelompok model pembelajaran*

LAMPIRAN 17
Dokumentasi Kegiatan



Tes Motivasi Belajar



Kelompok Eksperimen Peserta Didik Melaksanakan Pemanasan



Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Eksperimen



Bimbingan Belajar dalam Kelompok



Tes Motivasi Belajar



Peserta Didik Melaksanakan Pemanasan



Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Kontrol



Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Kontrol



Pengambilan Nilai Post-test

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Amiariasti, lahir di Batur Tengah, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, Tepatnya 21 Oktober 1996. Merupakan putri pertama dari tiga bersaudara pasangan I Wayan Sudana dengan Ni Nengah Wistari. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di SD Negeri 3 Batur dan lulus pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kintamani dan lulus pada tahun 2011.

Pada tahun 2014 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Kintamani Jurusan Ilmu Pengetahuan Bahasa dan melanjutkan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha dan lulus pada tahun 2018. Penulis saat ini bekerja sebagai guru dengan status PPPK di SMA Negeri 1 Kintamani sejak tahun 2022. Penulis melanjutkan Pendidikan pada jenjang S2 pada tahun 2021 di Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan olahraga dan lulus pada tahun 2024.

