

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN KASTI PADA
SISWA SD NEGERI INPRES MELONGUANE
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAAHRAGA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026**



TESIS

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR MAGISTER PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I	Dr. Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd., M.Fis. NIP. 197812142001122001
Pembimbing II	Dr. Syarif Hidayat, S.Pd., M.Pd. NIP. 197711152001121001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



Tesis oleh Kiki Sore telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Prodi Pendidikan Olahraga (S2), Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha
 Pada tanggal 09 Juli 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd., M.Pd., AIFO-P. NIP. 198410252008121002
Anggota	Dr. Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd., M.Fis. NIP. 197812142001122001
Anggota	Dr. Syarif Hidayat, S.Pd., M.Pd. NIP. 197711152001121001
Anggota	Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. NIP. 198003112008121002
Anggota	Dr. Gede Doddy Tisna, M.S., S.Or., M.Or. NIP. 198405212008121002

Mengetahui Direktur Pascasarjana
 Universitas Pendidikan Ganesha,



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP.195910101986031003



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakn dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat mengikuti seminar tesis sebelum ujian tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.



Singaraja, 9 Juli 2026

Yang memberi pernyataan,

(Kiki Sore)

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya tesis yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti pada Siswa SD Negeri Inpres Melonguane Ditinjau dari Motivasi Belajar” dapat selesai dengan tepat waktu. Tesis ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar magister pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Direktur Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si. selaku Wakil Direktur I Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan motivasi dalam penyelesaian tesis ini.
4. Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. selaku Wakil Direktur II Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha yang sudah banyak membantu memfasilitasi dalam pembuatan tesis ini.
5. Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P., selaku Koorprodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
6. Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd., M.Pd., AIFO-P., selaku Sekprodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
7. Dr. Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd., M.Fis., selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi yang diberikan dalam penyelesaian tesis ini.
8. Dr. Syarif Hidayat, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian tesis ini.

9. Seluruh Staf Dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, yang selama ini banyak memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi sebagai bekal mengarungi kehidupan di dalam masyarakat.
10. Rekan-rekan mahasiswa di Lingkungan Prodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah membantu memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan tesis ini.
11. Keluarga besar yang telah memberikan dorongan secara moral dan materi sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
12. Istri yang tercinta yang selalu memberi dukungan dan rasa nyaman dalam menjalani proses perkuliahan, serta anak-anak yang selalu menjadi motivasi untuk tetap memberikan yang terbaik.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan tesis.

Penulisan menyadari sepenuhnya bahwa apa yang terjadi dalam tesis ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu, demi kesempurnaan tesis ini. Penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap tesis ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 9 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

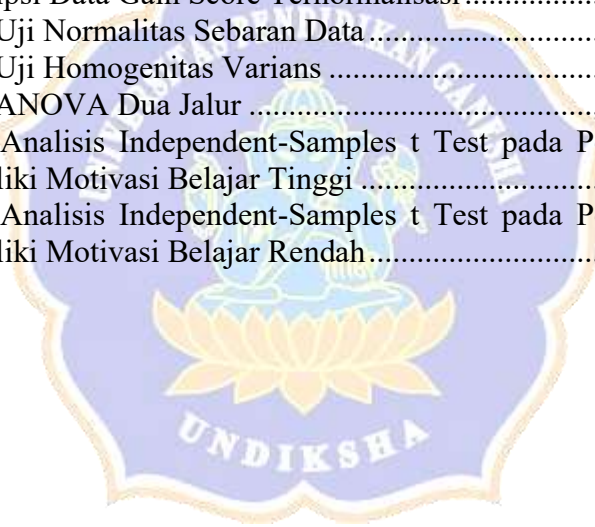
	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.6.1 Manfaat teoritis.....	15
1.6.2 Manfaat Praktis.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Hasil Belajar	17
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar	17
2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
2.2.3 Aspek-aspek Hasil Belajar.....	20
2.2 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	21
2.3 Permainan Bola Kasti	22
2.4 Model Pembelajaran	26
2.5 <i>GameBased Learning</i>	27
2.6 Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>).....	33
2.7 Motivasi Belajar	36
2.7.1 Pengertian Motivasi Belajar	36
2.7.2 Jenis-jenis Motivasi Belajar.....	37
2.7.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	38
2.8 Kerang Berpikir	39
2.9 Hipotesis Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Jenis Penelitian	50
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
3.3.1 Populasi Penelitian	51
3.3.2 Sampel Penelitian	51
3.4 Variabel Penelitian	54
3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian	54
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	55
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	55
3.6.2 Instrumen Penelitian	56
3.7 Pengujian Instrumen	62
3.7.1 Kuesioner Motivasi Belajar	62

3.7.2 Tes Hasil Belajar Permainan Kasti.....	64
3.8 Teknik Analisis Data	67
3.8.1 Analisis Deskriptif.....	67
3.8.2 Uji ANOVA 2 jalur (ANOVA 2×2)	67
3.8.3 Uji Hipotesis	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Hasil Penelitian.....	73
4.2 Pembahasan	85
4.3 Implikasi Penelitian	102
4.3.1 Implikasi Teoretis (Pengembangan Ilmu)	102
4.3.2 Implikasi Praktis	103
4.3.3 Implikasi Metodologis (Penelitian Selanjutnya).....	103
4.3.4 Implikasi Kebijakan	104
4.4 Keterbatasan Penelitian	104
BAB V PENUTUP.....	106
5.1 Rangkuman.....	106
5.2 Simpulan.....	90
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	117



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	29
Tabel 2.2 Sintaks <i>Direct Instruction</i>	35
Tabel 3.1 <u>Rancangan</u> Analisis <i>Treatment by Level 2 x 2</i>	50
Tabel 3.2 <u>Populasi</u> Penelitian	51
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian Pada Masing-Masing Perlakuan	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Motivasi Belajar.....	57
Tabel 3.5 Deskriptor Penilaian Hasil Belajar Permainan Kasti pada Aspek Kognitif	58
Tabel 3.6 Deskriptor Penilaian Hasil belajar Permainan Kasti pada Aspek Psikomotor	59
Tabel 3.7 Deskriptor Penilaian Hasil belajar Permainan Kasti pada Aspek Afektif	61
Tabel 3.8 Tabulasi Silang Gregory untuk Motivasi Belajar.....	62
Tabel 3.9 Tabulasi Silang Gregory untuk Tes Hasil Belajar Permainan Kasti ...	65
Tabel 3.10 Kriteria Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi).....	67
Tabel 4.1 Deskripsi Data Gain Score Ternormalisasi	74
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data	79
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Varians	80
Tabel 4.4 Hasil ANOVA Dua Jalur	81
Tabel 4.5 Hasil Analisis Independent-Samples t Test pada Peserta Didik yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	84
Tabel 4.6 Hasil Analisis Independent-Samples t Test pada Peserta Didik yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	42
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	54
Gambar 4.1 Histogram Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	75
Gambar 4.2 Histogram Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung ...	75
Gambar 4.3 Histogram Kelompok Motivasi Belajar Tinggi.....	76
Gambar 4.4 Histogram Kelompok Motivasi Belajar Rendah	76
Gambar 4.5 Histogram Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan Motivasi Belajar Tinggi	77
Gambar 4.6 Histogram Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan Motivasi Belajar Rendah.....	77
Gambar 4.7 Histogram Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung dengan Motivasi Belajar Tinggi.....	78
Gambar 4.8 Histogram Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung dengan Motivasi Belajar Rendah	78
Gambar 4.9 Interaksi Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar dalam Pencapaian Hasil Belajar Permainan Kasti	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Permohonan Uji Validasi Instrumen Penelitian.....	117
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian	118
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	119
Lampiran 4 Perhitungan Validitas Isi Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar ...	120
Lampiran 5 Perhitungan Validitas Isi Instrumen Tes Hasil Belajar	134
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar.....	147
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar	150
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kuesioner Motivasi Belajar	152
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Tes Hasil Belajar	154
Lampiran 10 Daftar Nama Peserta Didik Sampel Penelitian.....	156
Lampiran 14 Data Motivasi Belajar	158
Lampiran 12 Penentuan Kelompok Motivasi Belajar.....	160
Lampiran 13 Data Penelitian.....	164
Lampiran 14 Hasil Analisis Deskriptif	165
Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas	168
Lampiran 16 Hasil Uji Homogenitas Varians	169
Lampiran 17 Hasil ANOVA 2 Jalur (H_1 dan H_2).....	170
Lampiran 18 Hasil Uji t (H_3).....	171
Lampiran 19 Hasil Uji t (H_4).....	172
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian	173

