

LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Uji Validasi Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS 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

Nomor : 569 /UN48.14/PP/2026

Singaraja, 5 Februari 2026

Lamp : :

Prihal : **Permohonan Uji Validasi Instrumen Penelitian****KepadaYth:**Kepala SDK Ebenhezer Melonguane
di -

Tempat

Dengan hormat, dalam rangka penyelesaian tesis Program Studi Pendidikan Olahraga (S2), Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Mahasiswa atas nama

Nama : KIKI SORE

NIM : 2429121027

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED*Penelitian *LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN KASTIPADA SISWA SD NEGERI INPRES MELONGUANE DI TINJAU
DARI MOTIVASI BELAJAR

Kami mengajukan permohonan ijin untuk melakukan uji coba instrumen penelitian pada sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Mengingat pentingnya tahapan tersebut sebagai satu kesatuan dalam penyelesaian tesis dan penuntasan studi mahasiswa, maka besar harapan kami kiranya Bapak/Ibu mengabulkan permohonan kami.

Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terimakasih.

Korprodi

I Ketut Semarayasa
NIP. 198003112008121002

Sekprodi

Kadek Yogi Parta Lesmana
NIP. 198410252008121002

Mengetahui

Wakil Direktur I Program Pascasarjana Undiksha

Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311996011005

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS 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, 26 Februari 2026

Nomor : 1143/UN48.14/KM/2026
 Hal : **Mohon Ijin Penelitian Tesis**
 Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri Inpres Melonguane

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 mengijinkan mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama	: KIKI SORE
NIM	: 2429121016
Semester	: 4
Program Studi	: Pendidikan Olahraga (S2)
Judul Tesis	: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>GAME BASED LEARNING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN KASTI PADA SISWA SD NEGERI INPRES MELONGUANE DI TINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR

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

Menyetujui,

Korprodi S2 Pendidikan Olahraga

I Ketut Semarayasa
 NIP. 198003112008121002

Sekprodi S2 Pendidikan Olahraga

Kadek Yogi Parta Lesmana
 NIP. 198410252008121002

Mengetahui,
 an. Direktur,



Ida Bagus Putu Arnyana
 NIP. 195812311986011005

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN TALAUD
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR KRISTEN EBENHAEZER MELONGUANE



SURAT KETERANGAN
 No: 422/B-1/60/SDK-EM/IV-2026

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: Agustina Tumambo, S.Pd
Nip	: 19810717 200501 2 023
Pangkat/Golongan	: Pembina Tkt. I / III d
Instansi	: SDK Ebenhaezer Melonguane
Jabatan	: Kepala Sekolah

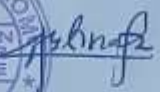
Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa atas nama:

Nama	: Kiki Sore, S.Pd
Nim	: 2429121016
Fakultas	: Program Pascasarjana
Jurusan	: Pendidikan Olahraga (S2)
Universitas	: Pendidikan Ganesha

Mahasiswa diatas telah melaksanakan uji coba instrumen Penelitian" **Instrumen hasil belajar dan motivasi belajar**" di SDK Ebenhaezer Melonguane tanggal 13 maret 2026 pada siswa kelas VI.

Demikian surat keterangan ini ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Melonguane, 24 April 2026
 Kepala Sekolah




Agustina Tumambo, S.Pd
 NIP. 19810717 200501 2 023

Lampiran 4 Perhitungan Validitas Isi Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar

LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMEN KUESIONER MOTIVASI BELAJAR

A. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom berikut relevan / tidak relevan
2. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

B. Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Uji Judges

Variabel	Dimensi	Indikator	Deskripsi	No. Pernyataan		Jumlah Item
				Positif	Negatif	
Motivasi belajar	1. Intrinsik	Pengetahuan	Hasrat siswa untuk memahami aturan permainan kasti	1, 9	2, 14	4
		Kebutuhan	Perasaan siswa bahwa keterampilan permainan kasti penting untuk kebugaran jasmani	3, 10	4, 13	4
		Kesenangan	Rasa gembira dan antusiasme saat melakukan permainan kasti	5, 11	6, 15	4
		Prestasi	Ambisi siswa untuk menjadi menguasai teknik permainan kasti	7, 31	8, 12	4
	2.	Teman	Dukungan	16, 25	17, 29	4



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

	Ekstrinsik		dan kekompakan rekan setim			
		Guru	Peran guru PJOK dalam memberikan instruksi yang jelas dan memberikan umpan balik positif	18, 24	19, 27	4
		Orangtua	Dukungan orangtua motivasi moral agar anak berani mencoba permainan kasti	20, 26	21, 30	4
		Sarana dan Prasarana	Ketersediaan sarana dan prasarana yang layak untuk permainan kasti	22, 28	23, 32	4
Jumlah						32

C. Validasi Kuesioner Motivasi Belajar

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
1	Saya selalu memperhatikan arahan guru mengenai strategi memukul dan menangkap bola kasti						√		
2	Saya tidak peduli untuk mempelajari istilah-istilah atau teknik dasar dalam melempar dan menangkap bola melambung permainan						√		



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	kasti.								
3	Saya terdorong untuk berlatih permainan kasti karena permainan ini sangat baik untuk kebugaran tubuh.						√		
4	Saya tidak merasa rugi jika tidak bisa melakukan lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti dengan baik.						√		
5	Saya sangat menikmati setiap sesi latihan lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti di kelas.						√		
6	Saya merasa bosan ketika harus mengulang-ulang lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti yang sama.						√		
7	Saya merasa tertantang untuk bisa melakukan rangkaian melempar dan menangkap bola melambung permainan kasti yang lebih sulit.						√		
8	Saya cepat menyerah jika lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti yang saya coba gagal terus.						√		
9	Saya aktif mencari tahu tips-tips agar tidak cedera saat berlatih melempar dan menangkap bola melambung permainan kasti.						√		
10	Saya sangat ingin menguasai teknik permainan kasti karena sangat penting bagi						√		



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	saya agar tetap aktif dan sehat.								
11	Saya senang melihat kemajuan diri dalam melakukan lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti dari waktu ke waktu.						√		
12	Saya tidak terlalu memikirkan nilai yang akan saya dapatkan dari materi lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
13	Saya merasa materi lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti tidak terlalu penting bagi masa depan saya.						√		
14	Saya merasa cukup dengan apa yang diajarkan guru tanpa perlu mencari sumber lain tentang permainan kasti.						√		
15	Saya lebih memilih pelajaran lain daripada harus mengikuti permainan kasti.						√		
16	Saya lebih semangat berlatih lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti jika melihat teman-teman lain juga rajin berlatih.						√		
17	Saya akan malas berlatih lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti jika teman-teman saya juga tidak melakukannya.						√		
18	Pujian dari guru setelah berhasil melakukan lemparan dan tangkapan						√		

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	bola melambung permainan kasti membuat saya lebih termotivasi.								
19	Saya tidak suka jika guru sering memberikan koreksi atau masukan terhadap lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti saya.						√		
20	Dukungan orangtua membuat saya lebih berani mencoba gerakan-gerakan sulit dalam lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
21	Kurangnya dukungan dari orangtua membuat saya kurang termotivasi saat mengikuti mata pelajaran permainan kasti.						√		
22	Tersedianya matras yang bersih dan aman membuat saya nyaman dan semangat berlatih lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
23	Kurangnya alat bantu dalam praktik lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti membuat saya enggan untuk mencoba gerakan baru.						√		
24	Gaya mengajar guru yang menyenangkan di materi lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti membuat saya betah di kelas.						√		
25	Saya senang jika teman bersedia membantu saya						√		

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	memperbaiki kesalahan saat praktik lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.								
26	Saya giat berlatih permainan kasti agar orangtua bangga dengan kemampuan fisik saya.						√		
27	Saya merasa tidak adil jika guru hanya memperhatikan siswa yang sudah mahir dalam lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
28	Media pembelajaran yang disiapkan guru tentang lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti sangat membantu saya.						√		
29	Teman satu tim kurang memberikan semangat saat bermain kasti						√		
30	Komentar negatif orangtua tentang kemampuan fisik saya menurunkan minat saya pada permainan kasti.						√		
31	Saya merasa bangga saat berhasil melakukan pukulan bola kasti dengan teknik yang benar						√		
32	Alat pemukul dan bola kasti yang tersedia di sekolah dalam kondisi kurang baik, sehingga saya kurang semangat berlatih						√		

Saran-saran guna perbaikan



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

.....

.....

.....

Singaraja, Januari 2026

Ahli



Prof. Dr. I Ketut Sudiana, S.Pd., M.Kes
NIP. 196705272001121001

**LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMEN
KUESIONER MOTIVASI BELAJAR**

A. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom berikut relevan / tidak relevan
2. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

B. Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Uji Judges

Variabel	Dimensi	Indikator	Deskripsi	No. Pernyataan		Jumlah Item
				Positif	Negatif	
Motivasi belajar	1. Intrinsik	Pengetahuan	Hasrat siswa untuk memahami aturan permainan kasti	1, 9	2, 14	4
		Kebutuhan	Perasaan siswa bahwa keterampilan permainan kasti penting untuk kebugaran jasmani	3, 10	4, 13	4
		Kesenangan	Rasa gembira dan antusiasme saat melakukan permainan kasti	5, 11	6, 15	4
		Prestasi	Ambisi siswa untuk menjadi menguasai teknik permainan kasti	7, 31	8, 12	4
	2. Ekstrinsik	Teman	Dukungan dan	16, 25	17, 29	4



- Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

			kekompakan rekan setim			
		Guru	Peran guru PJOK dalam memberikan instruksi yang jelas dan memberikan umpan balik positif	18, 24	19, 27	4
		Orangtua	Dukungan orangtua motivasi moral agar anak berani mencoba permainan kasti	20, 26	21, 30	4
		Sarana dan Prasarana	Ketersediaan sarana dan prasarana yang layak untuk permainan kasti	22, 28	23, 32	4
Jumlah						32

C. Validasi Kuesioner Motivasi Belajar

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
1	Saya selalu memperhatikan arahan guru mengenai strategi memukul dan menangkap bola kasti						√		
2	Saya tidak peduli untuk mempelajari istilah-istilah atau teknik dasar dalam melempar dan menangkap bola melambung permainan kasti.						√		
3	Saya terdorong untuk						√		

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	berlatih permainan kasti karena permainan ini sangat baik untuk kebugaran tubuh.								
4	Saya tidak merasa rugi jika tidak bisa melakukan lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti dengan baik.						√		
5	Saya sangat menikmati setiap sesi latihan lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti di kelas.						√		
6	Saya merasa bosan ketika harus mengulang-ulang lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti yang sama.						√		
7	Saya merasa tertantang untuk bisa melakukan rangkaian melempar dan menangkap bola melambung permainan kasti yang lebih sulit.						√		
8	Saya cepat menyerah jika lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti yang saya coba gagal terus.						√		
9	Saya aktif mencari tahu tips-tips agar tidak cedera saat berlatih melempar dan menangkap bola melambung permainan kasti.						√		
10	Saya sangat ingin menguasai teknik permainan kasti karena sangat penting bagi saya agar tetap aktif dan sehat.						√		
11	Saya senang melihat						√		

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	kemajuan diri dalam melakukan lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti dari waktu ke waktu.								
12	Saya tidak terlalu memikirkan nilai yang akan saya dapatkan dari materi lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
13	Saya merasa materi lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti tidak terlalu penting bagi masa depan saya.						√		
14	Saya merasa cukup dengan apa yang diajarkan guru tanpa perlu mencari sumber lain tentang permainan kasti.						√		
15	Saya lebih memilih pelajaran lain daripada harus mengikuti permainan kasti.						√		
16	Saya lebih semangat berlatih lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti jika melihat teman-teman lain juga rajin berlatih.						√		
17	Saya akan malas berlatih lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti jika teman-teman saya juga tidak melakukannya.						√		
18	Pujian dari guru setelah berhasil melakukan lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti membuat saya lebih termotivasi.						√		
19	Saya tidak suka jika guru						√		



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	sering memberikan koreksi atau masukan terhadap lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti saya.								
20	Dukungan orangtua membuat saya lebih berani mencoba gerakan-gerakan sulit dalam lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
21	Kurangnya dukungan dari orangtua membuat saya kurang termotivasi saat mengikuti mata pelajaran permainan kasti.						√		
22	Tersedianya matras yang bersih dan aman membuat saya nyaman dan semangat berlatih lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
23	Kurangnya alat bantu dalam praktik lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti membuat saya enggan untuk mencoba gerakan baru.						√		
24	Gaya mengajar guru yang menyenangkan di materi lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti membuat saya betah di kelas.						√		
25	Saya senang jika teman bersedia membantu saya memperbaiki kesalahan saat praktik lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
26	Saya giat berlatih permainan						√		

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

No.	Indikator/Pernyataan	Pilihan Jawaban					Penilaian Judges		Catatan
		SS	S	KS	TS	STS	Relevan	Tidak Relevan	
	kasti agar orangtua bangga dengan kemampuan fisik saya.								
27	Saya merasa tidak adil jika guru hanya memperhatikan siswa yang sudah mahir dalam lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti.						√		
28	Media pembelajaran yang disiapkan guru tentang lemparan dan tangkapan bola melambung permainan kasti sangat membantu saya.						√		
29	Teman satu tim kurang memberikan semangat saat bermain kasti						√		
30	Komentar negatif orangtua tentang kemampuan fisik saya menurunkan minat saya pada permainan kasti.						√		
31	Saya merasa bangga saat berhasil melakukan pukulan bola kasti dengan teknik yang benar						√		
32	Alat pemukul dan bola kasti yang tersedia di sekolah dalam kondisi kurang baik, sehingga saya kurang semangat berlatih						√		

Saran-saran guna perbaikan



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

.....

.....

.....

Singaraja, Januari 2026



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

No. Butir	Ahli/Skor		Tabulasi
	I	II	
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
11	Relevan	Relevan	D
12	Relevan	Relevan	D
13	Relevan	Relevan	D
14	Relevan	Relevan	D
15	Relevan	Relevan	D
16	Relevan	Relevan	D
17	Relevan	Relevan	D
18	Relevan	Relevan	D
19	Relevan	Relevan	D
20	Relevan	Relevan	D
21	Relevan	Relevan	D
22	Relevan	Relevan	D
23	Relevan	Relevan	D
24	Relevan	Relevan	D
25	Relevan	Relevan	D
26	Relevan	Relevan	D
27	Relevan	Relevan	D
28	Relevan	Relevan	D
29	Relevan	Relevan	D
30	Relevan	Relevan	D
31	Relevan	Relevan	D
32	Relevan	Relevan	D

		Judges 1	
		Tidak relevan	Relevan
Judges 2	Tidak relevan	A 0	B 0
	Relevan	C 0	D 32

Keterangan:

A : Kedua judges tidak setuju

B : Judges I setuju, Judges II tidak setuju

C : Judges I tidak setuju, II setuju

D : Kedua judges setuju

Kriteria Validitas Isi:

0,80 –1,00 : validasi isi sangat tinggi

0,60 –0,79 : validasi isi tinggi

0,40 –0,59 : validasi isi sedang

0,20 –0,39 : validasi rendah

0,00 –0,19 : validasi sangat rendah

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_i = \frac{32}{0+0+0+32}$$

$$V_i = \frac{32}{32}$$

$$V_i = 1,0$$

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa nilai validitas dari *expert judgement* instrumen kuesioner motivasi belajar sebesar 1,0 dengan dinyatakan bahwa kriteria sangat tinggi.



Lampiran 5 Perhitungan Validitas Isi Instrumen Tes Hasil Belajar

LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

A. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom berikut relevan / tidak relevan
2. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

B. Validasi Tes Hasil Belajar

Aspek Kognitif

Penilaian aspek kognitif berdasarkan pengamatan kemampuan pengetahuan siswa melalui tanya jawab langsung, di mana guru menggali pemahaman siswa secara lisan untuk menilai penguasaan materi pelajaran permainan kasti. Asasmen penilaian aspek kognitif sebagai berikut.

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap awal lemparan melambung permainan kasti	a. Berdiri menghadap kearah sasaran yang akan dilempar, kedua kaki mengangkang	1	OK		
		b. Berat badan berada di kedua kaki	1	OK		
		c. Ujung jari kaki depan dan pandangan mata menghadap kearah lemparan	1	OK		
		d. Ujung jari kaki belakang menghadap samping badan disertai badan miring kearah ujung kaki belakang	1	OK		

Commented [N211]: Penilaian aspek kognitif indikator sikap awal lemparan melambung permainan kasti

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		c. Bola dipegang kedua tangan di depan dada	1	ok		
2	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap pelaksanaan lemparan melambung permainan kasti	a. Tangan yang memegang bola diayunkan ke belakang	1	OK		
		b. Badan condong ke belakang, sehingga berat badan berada di kaki belakang dengan sedikit menekuk kedua lutut	1	OK		
		c. Kaki yang berada di depan pasif, ujung kaki menyentuh tanah dan pandangan tetap kearah sasaran	1	OK		
		d. Tangan tanpa bola mengarah ke sasaran, Tangan memegang bola diayunkan ke depan dengan kuat, lutut kaki belakang ditarikan bersamaan dengan badan dan pinggang diputar kearah menuju kearah sasaran	1	ok		
		e. Berat badan dari kaki belakang dipindahkan ke kaki depan, bagian badan	1	OK		

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		sebelah kiri ditangk ke belakang				
3	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap akhir lemparan melambung permainan kasti	a. Setelah lengan diayunkan ke depan, bola dilepaskan dengan diikuti pengelangan tangan	1	OK		
		b. Ditersukan dengan gerak lanjutan kaki belakang melangkah ke depan di muka kaki depan	1	OK		
		c. Berat badan berada di kaki depan	1	OK		
		d. Lutut kaki belakang lurus dengan ujung jari di tanah	1	OK		
		e. Pandangan tetap kearah sasaran	1	ok		
4	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap awal menangkap bola melambung permainan kasti	a. Menghadap ke arah datangnya bola	1	OK		
		b. Kedua kaki dibuka dan lutut ditekuk	1	OK		
		c. Sikap badan agak condong ke depan	1	OK		
		d. Pandangan ke arah bola	1	OK		
		e. Kedua tangan lurus ke depan atas	1	OK		
5	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap	a. Pandangan tetap ke arah bola	1	OK		
		b. Telapak tangan	1	OK		

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
	pelaksanaan menangkap bola melambung permainan kasti	mengarah ke datangnya bola c. Telapak tangan merobek mangkuk d. Tangkap bola dengan kedua tangan e. Genggam dengan jari	1 1 1	OK OK OK		
6	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap akhir menangkap bola melambung permainan kasti	a. Setelah bola tertangkap b. Tarik ke arah dada c. Kemudian sikut ditekuk d. Bola tidak terlepas e. Kembali berdiri sempurna	1 1 1 1 1	OK OK OK OK ok		
Jumlah			30			

Keterangan:

Jumlah skor maksimal: 30

Rumus penilaian aspek kognitif (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Aspek Psikomotor

Penilaian aspek psikomotor permainan kasti berdasarkan pengamatan pada teknik gerakan (sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir), menggunakan instrumen lembar observasi berupa daftar cek dan skala penilaian untuk menilai penguasaan keterampilan permainan kasti siswa secara objektif. Asesmen penilaian aspek psikomotor sebagai berikut.

No.	Sikap	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1	Sikap awal lemparan melambung permainan kasti	a. Berdiri menghadap kearah sasaran yang akan dilempar kedua kaki mengangkang b. Berat badan berada di kedua kaki c. Ujung jari kaki depan dan pandangan mata menghadap kearah lemparan d. Ujung jari kaki belakang menghadap samping badan disertai miring kearah ujung kaki belakang e. Bola dipegang kedua tangan di depan dada	1	Ok		
2	Sikap pelaksanaan lemparan melambung permainan kasti	a. Tangan yang memegang bola diarahkan ke belakang b. Badan condong ke belakang, sehingga berat badan berada di kaki belakang dengan sedikit menekuk kedua lutut c. Kaki yang berada di depan pasif, ujung kaki menyentuh tanah dan pandangan tetap kearah sasaran	1	Ok		

No.	Sikap	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		d. Tangan tanpa bola mengarah ke sasaran, Tangan memegang bola diayunkan ke depan dengan kuat, lutut kaki belakang diuruskan bersamaan dengan badan dan pinggang diputar kearah menuju kearah sasaran e. Berat badan dari kaki belakang dipindahkan ke kaki depan, bagian badan sebelah kiri ditarik ke belakang	1	Ok		
3	Sikap akhir lemparan melambung permainan kasti	a. Setelah lengan diayunkan ke depan, bola dilepaskan dengan diikuti pergelangan tangan b. Diuruskan dengan gerak lanjutan kaki belakang melangkah ke depan di muka kaki depan c. Berat badan berada di kaki depan d. Lutut kaki harus dengan ujung jari di tanah e. Pandangan tetap kearah sasaran	1	Ok		

No.	Sikap	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
4	Sikap awal menangkap bola melambung permainan kasti	a. Menghadap ke arah datangnya bola	1	Ok		
		b. Kedua kaki dibuka dan lutut ditekuk	1	Ok		
		c. Sikap badan agak condong ke depan	1	Ok		
		d. Pandangan ke arah bola	1	Ok		
		e. Kedua tangan lurus ke depan atas	1	Ok		
5	Sikap pelaksanaan menangkap bola melambung permainan kasti	a. Pandangan tetap ke arah bola	1	Ok		
		b. Telapak tangan menghadap ke datangnya bola	1	Ok		
		c. Telapak tangan membentuk mangkuk	1	Ok		
		d. Tangkap bola dengan kedua tangan	1	Ok		
		e. Genggam dengan jari	1	Ok		
6	Sikap akhir menangkap bola melambung permainan kasti	a. Setelah bola tertangkap	1	Ok		
		b. Tarik ke arah dada	1	Ok		
		c. Kemudian siku ditekuk	1	Ok		
		d. Bola tidak terlepas	1	Ok		
		e. Kembali berdiri sempurna	1	Ok		
Jumlah			30			

Keterangan:

Jumlah skor maksimal: 30

Rumus penilaian aspek psikomotor (N2):

$$N2 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Aspek Afektif

Penilaian aspek afektif berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum.

Assesmen penilaian aspek afektif sebagai berikut.

No.	Aspek Afektif	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1	Percaya diri	a. Berani membimbing teman yang belum mengerti	1	Ok		
		b. Berani mengemukakan pendapat	1	Ok		
		c. Berani mendemonstrasikan materi pembelajaran	1	ok		
2	Kerjasama	a. Dapat menjaga kekompakan kelompok belajarnya	1	Ok		
		b. Saling bekerja sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran	1	Ok		
		c. Bisa bekerja sama mengerjakan tugas yang diinstruksikan guru	1	ok		
3	Tanggung jawab	a. Mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik	1	Ok		
		b. Mampu menjamin keselamatan diri sendiri dan orang lain	1	Ok		
		c. Menaatl peraturan dan tata tertib yang ditetapkan	1	ok		
4	Menghargai teman	a. Menerima pendapat dan masukan yang diberikan oleh teman	1	Ok		
		b. Memberikan kesempatan teman untuk berpendapat	1	Ok		
		c. Menilai teman dengan sikap yang positif	1	ok		

No.	Aspek Afektif	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
5	Menjaga keselamatan	a. Tidak mengganggu saat melakukan gerakan	1	Ok		
		b. Tidak melakukan gerakan-gerakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain	1	Ok		
		c. Menunjukkan sikap peduli terhadap berbagai hal yang dapat mendatangkan bahaya bagi keselamatan diri sendiri maupun orang lain	1	ok		
		Jumlah	15			

Keterangan:

Jumlah skor maksimal: 15

Rumus penilaian aspek afektif (N3):

$$N3 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai akhir (NA) yang diperoleh siswa} = (N1 + N2 + N3)/3$$

Saran-saran guna perbaikan

Mohon diperbaiki setiap kalimat deskripsi agar kalimat sesuai dengan alur Teknik yang jelas

Singaraja, Desember 2025
Abdi



Dr. Kadek Yogi Purnamasena, Pd., M.Pd., AIFO-P
NIP. 198410252008101002



**LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMEN
TES HASIL BELAJAR**

A. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom berikut relevan / tidak relevan
2. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

B. Validasi Tes Hasil Belajar

Aspek Kognitif

Penilaian aspek kognitif berdasarkan pengamatan kemampuan pengetahuan siswa melalui tanya-jawab langsung, di mana guru menggali pemahaman siswa secara lisan untuk menilai penguasaan materi pelajaran permainan kasti. Asesmen penilaian aspek kognitif sebagai berikut.

No.	Soal	Kunci-Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak-Relevan	Relevan	
1	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap awal lemparan melambung permainan kasti	a. Berdiri menghadap kearah sasaran yang akan dilempar kedua kaki mengangkang	1		✓	
		b. Berat badan berada di kedua kaki	1		✓	
		c. Ujung jari kaki depan dan pandangan mata menghadap kearah lemparan	1		✓	
		d. Ujung jari kaki belakang menghadap samping badan	1		✓	



Catatan:
 • UU/TKB No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Seluruhnya Elektronik dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini terdapat di lingkungan sistem elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSSN
 • Dokumen ini dapat diadukan ke pengadilan dengan menggunakan protokol yang telah tersedia

No.	Soal	Kunci-Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak-Relevan	Relevan	
		e. Bola dipegang kedua tangan di depan dada	1		✓	
	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap pelaksanaan lemparan melambung permainan kasti	a. Tangan yang memegang bola diulurkan ke belakang	1		✓	
		b. Badan condong ke belakang, sehingga berat badan berada di kaki belakang dengan sedikit memeluk kedua lutut	1		✓	
		c. Kaki yang berada di depan posisi, ujung kaki menyentuh tanah dan pandangan tetap kearah sasaran	1		✓	
		d. Tangan tanpa bola mengarah ke sasaran, Tangan memegang bola diayunkan ke depan dengan kuat, lutut kaki belakang diluruskan bersamaan dengan badan dan pinggang	1		✓	



Catatan:
 • UU/TKB No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Seluruhnya Elektronik dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini terdapat di lingkungan sistem elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSSN
 • Dokumen ini dapat diadukan ke pengadilan dengan menggunakan protokol yang telah tersedia

No.	Soal	Kunci-Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak-Relevan	Relevan	
		diputar kearah menuju kearah sasaran e. Berat badan dari kaki belakang dipindahkan ke kaki depan, bagian badan sebelah kiri ditarik ke belakang	1		√	
3	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap sikap lemparan melambung permainan kasti	a. Setelah lengan diayunkan ke depan, bola dilepaskan dengan diikuti pergelangan tangan	1		√	
		b. Diteruskan dengan gerak lanjutan kaki belakang melangkah ke depan di muka kaki depan	1		√	
		c. Berat badan berada di kaki depan	1		√	
		d. Lutut kaki belakang harus menurun ujung jari di tanah	1		√	
		e. Pandangan tetap kearah sasaran	1		√	
4	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap awal menangkap bola melambung permainan kasti	a. Menghadap ke arah datangnya bola	1		√	
		b. Kedua kaki dibuka dan lutut ditekuk	1		√	
		c. Sikap badan	1		√	



Catatan:
 • UUTB No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil cetakannya merupakan aset informasi yang sah"
 • Dokumen ini terdapat di alamat https://www.balibesar.sportifitas Elektronik yang diterbitkan oleh
 • Surat ini dapat diberikan kebalikannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

No.	Soal	Kunci-Jawaban	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak Relevan	Relevan	
		agak condong ke-depan d. Pandangan ke arah bola e. Kedua tangan lurus ke depan atas	1 1		√ √	
5	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap pelaksanaan menangkap bola melambung permainan kasti	a. Pandangan tetap ke arah bola	1		√	
		b. Telapak tangan mengarah ke datangnya bola	1		√	
		c. Telapak tangan membentuk mangkuk	1		√	
		d. Tangkap bola dengan kedua tangan	1		√	
		e. Genggam dengan jari	1		√	
6	Deskripsikanlah 5 indikator dalam melakukan sikap sikap menangkap bola melambung permainan kasti	a. Setelah bola tertangkap	1		√	
		b. Tarik ke arah dada	1		√	
		c. Kemudian sikap ditekuk	1		√	
		d. Bola tidak terlepas	1		√	
		e. Kembali berdiri sempurna	1		√	
Jumlah			30			

Keterangan:

Jumlah skor maksimal: 30

Rumus penilaian aspek kognitif (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$



Catatan:
 • UUTB No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil cetakannya merupakan aset informasi yang sah"
 • Dokumen ini terdapat di alamat https://www.balibesar.sportifitas Elektronik yang diterbitkan oleh
 • Surat ini dapat diberikan kebalikannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Aspek Psikomotor

Penilaian aspek psikomotor permainan kasti berdasarkan pengamatan pada teknik gerakan (sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir), menggunakan instrumen lembar observasi berupa daftar cek dan skala penilaian untuk menilai penguasaan keterampilan permainan kasti siswa secara objektif. Asesmen penilaian aspek psikomotor sebagai berikut.

No.	Sikap	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Juges		Catatan
				Tidak Relevan	Relevan	
1	Sikap awal lemparan melambung permainan kasti	a. Berdiri menghadap kearah sasaran yang akan dilempar kedua kaki mengangkang	1		√	
		b. Berat badan berada di kedua kaki	1		√	
		c. Ujung jari kaki depan dan pandangan mata menghadap kearah lemparan	1		√	
		d. Ujung jari kaki belakang menghadap samping badan disertai badan miring kearah ujung kaki belakang	1		√	
		e. Bola dipegang kedua tangan di depan dada	1		√	
2	Sikap pelaksanaan lemparan melambung permainan kasti	a. Tangan yang memegang bola diayunkan ke belakang	1		√	
		b. Badan condong ke belakang	1		√	



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Tersertifikasi Elektronik dan atau Elektronik Elektronik dan atau Elektronik merupakan dan tidak bukan yang sah"
- Elektronik ini terasertifikasi elektronik elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSS
- BSS ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

No.	Sikap	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Juges		Catatan
				Tidak Relevan	Relevan	
		a. sebingga berat badan berada di kaki belakang dengan sedikit menekuk kedua lutut				
		c. Kaki yang berada di depan pasir, ujung kaki menyentuh tanah dan pandangan tetap kearah sasaran	1		√	
		d. Tangan tanpa bola mengarah ke sasaran, Tangan memegang bola diayunkan ke depan dengan kuat, lutut kaki belakang diluruskan bersamaan dengan badan dan pinggang diputar kearah menuju kearah sasaran	1		√	
		e. Berat badan dari kaki belakang dipindahkan ke kaki depan, bagian badan sebelah kiri ditarik ke belakang	1		√	
3	Sikap akhir lemparan melambung permainan kasti	a. Setelah lengan diayunkan ke depan, bola dilepaskan dengan diikuti pergelangan tangan	1		√	



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Tersertifikasi Elektronik dan atau Elektronik Elektronik dan atau Elektronik merupakan dan tidak bukan yang sah"
- Elektronik ini terasertifikasi elektronik elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSS
- BSS ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

No.	Sikap	Deskripsi-Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak-Relevan	Relevan	
		b. Diteruskan dengan gerak lanjutan kaki belakang melangkah ke depan di muka kaki depan	1		✓	
		c. Berat badan berada di kaki depan	1		✓	
		d. Lutut kaki belakang lurus dengan ujung jari di tanah	1		✓	
		e. Pandangan tetap ke arah sasaran	1		✓	
4	Sikap awal menangkap bola melambung permainan kasti	a. Menghadap ke arah datangnya bola	1		✓	
		b. Kedua kaki dibuka dan lutut ditekuk	1		✓	
		c. Sikap badan agak condong ke depan	1		✓	
		d. Pandangan ke arah bola	1		✓	
		e. Kedua tangan lurus ke depan atas	1		✓	
5	Sikap pelaksanaan menangkap bola melambung permainan kasti	a. Pandangan tetap ke arah bola	1		✓	
		b. Telapak tangan mengarah ke datangnya bola	1		✓	
		c. Telapak tangan membentuk mangkuk	1		✓	
		d. Tangkap bola dengan kedua tangan	1		✓	
		e. Genggam dengan jari	1		✓	
6	Sikap akhir	a. Setelah bola	1		✓	

Catatan:
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini terdapat di lingkungan sistem elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BKR
 • Tautan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

No.	Sikap	Deskripsi-Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak-Relevan	Relevan	
	menangkap bola melambung permainan kasti	a. tertangkap			✓	
		b. Tarik ke arah dada	1		✓	
		c. Kemudian siku ditekuk	1		✓	
		d. Bola tidak terlepas	1		✓	
		e. Kembali berdiri sempurna	1		✓	
Jumlah			30			

Keterangan:

Jumlah skor maksimal: 30

Rumus penilaian aspek psikomotor (N2):

$$N2 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Aspek Afektif

Penilaian aspek afektif berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Aspek penilaian aspek afektif sebagai berikut.

No.	Aspek Afektif	Deskripsi-Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak-Relevan	Relevan	
1	Percaya diri	a. Berani membimbing teman yang belum mengerti	1		✓	
		b. Berani mengemukakan pendapat	1		✓	
		c. Berani mendemonstrasikan materi pembelajaran	1		✓	
2	Kerjasama	a. Dapat menjaga keompakan kelompok belajarnya	1		✓	
		b. Saling bekerja sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran	1		✓	

Catatan:
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini terdapat di lingkungan sistem elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BKR
 • Tautan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

No.	Aspek Afektif	Deskripsi Penilaian	Skor	Penilaian Judges		Catatan
				Tidak Relevan	Relevan	
		c. Ikut bersama-sama mengerjakan tugas yang diinstruksikan guru	1		√	
3	Tanggung jawab	a. Mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik	1		√	
		b. Mampu menjamin keselamatan diri sendiri dan orang lain	1		√	
		c. Menasihati peraturan dan tata tertib yang ditetapkan	1		√	
4	Menghargai teman	a. Menerima pendapat dan masukan yang diberikan oleh teman	1		√	
		b. Memberikan kesempatan teman untuk berpendapat	1		√	
		c. Menilai teman dengan sikap yang positif	1		√	
5	Menjaga keselamatan	a. Tidak mengganggu saat melakukan gerakan	1		√	
		b. Tidak melakukan gerakan-gerakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain	1		√	
		c. Menunjukkan sikap peduli terhadap berbagai hal yang dapat mendatangkan bahaya bagi keselamatan diri sendiri maupun orang lain	1		√	
Jumlah			15			



Catatan:
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 3 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini terdapat diintegrasikan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BNSF
 • BNSF tidak dapat dipertanggungjawabkan dengan menggunakan go-code yang telah terverifikasi

Keterangan:

Jumlah skor maksimal: 15

Rumus penilaian aspek afektif (N3):

$$N3 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai akhir (NA) yang diperoleh siswa} = (N1 + N2 + N3) / 3$$

Saran-saran guna perbaikan

Instrumen sudah sesuai dengan kisi-kisi dan sudah cocok untuk dipakai instrumen penelitian

Singaraja, 2 Januari 2026
 Ahli

Prof. Dr. I. Wayan Artanayasa, S.Pd., M.Pd., AIFO-FIT
 NIP. 198410252008121002



Catatan:
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 3 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini terdapat diintegrasikan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BNSF
 • BNSF tidak dapat dipertanggungjawabkan dengan menggunakan go-code yang telah terverifikasi

No. Butir	Ahli/Skor		Tabulasi
	I	II	
Kognitif			
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
11	Relevan	Relevan	D
12	Relevan	Relevan	D
13	Relevan	Relevan	D
14	Relevan	Relevan	D
15	Relevan	Relevan	D
16	Relevan	Relevan	D
17	Relevan	Relevan	D
18	Relevan	Relevan	D
19	Relevan	Relevan	D
20	Relevan	Relevan	D
21	Relevan	Relevan	D
22	Relevan	Relevan	D
23	Relevan	Relevan	D
24	Relevan	Relevan	D
25	Relevan	Relevan	D
26	Relevan	Relevan	D
27	Relevan	Relevan	D
28	Relevan	Relevan	D
29	Relevan	Relevan	D
30	Relevan	Relevan	D
Psikomotor			
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
11	Relevan	Relevan	D
12	Relevan	Relevan	D

13	Relevan	Relevan	D
14	Relevan	Relevan	D
15	Relevan	Relevan	D
16	Relevan	Relevan	D
17	Relevan	Relevan	D
18	Relevan	Relevan	D
19	Relevan	Relevan	D
20	Relevan	Relevan	D
21	Relevan	Relevan	D
22	Relevan	Relevan	D
23	Relevan	Relevan	D
24	Relevan	Relevan	D
25	Relevan	Relevan	D
26	Relevan	Relevan	D
27	Relevan	Relevan	D
28	Relevan	Relevan	D
29	Relevan	Relevan	D
30	Relevan	Relevan	D
Afektif			
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
11	Relevan	Relevan	D
12	Relevan	Relevan	D
13	Relevan	Relevan	D
14	Relevan	Relevan	D
15	Relevan	Relevan	D

		Judges 1	
		Tidak relevan	Relevan
Judges 2	Tidak relevan	A 0	B 0
	Relevan	C 0	D 75

Keterangan:

A : Kedua judges tidak setuju

B : Judges I setuju, Judges II tidak setuju

C : Judges I tidak setuju, II setuju

D : Kedua judges setuju

Kriteria Validitas Isi:

0,80 –1,00 : validasi isi sangat tinggi

0,60 –0,79 : validasi isi tinggi

0,40 –0,59 : validasi isi sedang

0,20 –0,39 : validasi rendah

0,00 –0,19 : validasi sangat rendah

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_i = \frac{75}{A+B+C+75}$$

$$V_i = \frac{75}{75}$$

$$V_i = 1,0$$

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa nilai validitas dari *expert judgement* instrumen tes hasil belajar sebesar 1,00 dengan dinyatakan bahwa kriteria sangat tinggi



Lampiran 6 Hasil Uji Coba Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar

1. Data Uji Coba

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	Skor Total	
1	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	142
2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	123
3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	115	
4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	120	
5	4	4	4	5	4	3	4	5	3	5	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	129	
6	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4	131	
7	3	4	5	3	5	4	4	4	3	5	5	3	4	4	3	4	5	3	5	4	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	4	5	128	
8	5	4	4	5	5	3	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	137	
9	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	115	
10	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	
11	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	120	
12	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	120	
13	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	121
14	4	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	149
15	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	122
16	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	117
17	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	114
18	5	3	4	4	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	3	3	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	129
19	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	123
20	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	114
21	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	147
22	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	143
23	5	3	5	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	4	5	5	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	142
24	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	134
25	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
26	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	147	
27	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	114
28	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	122
29	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	118
30	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	126
31	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	120
32	5	3	3	3	5	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5	4	3	5	3	4	4	5	5	3	3	4	4	125	
33	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	118
34	4	4	4	4	5	4	5	3	5	5	3	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	5	140	
35	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	123
36	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117
37	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117
38	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	147
39	4	3	4	5	5	3	4	3	3	4	5	5	4	4	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	137
40	3	4	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3	3	4	5	3	5	5	5	4	4	130
41	5	4	4	4	5	3	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	136
42	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	114
43	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119
44	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	119
45	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	119
46	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	120	
47	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	148
48	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	121	
49	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	116
50	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	113
51	5	3	4	4	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	3	3	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	128	



*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

3. Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan formula *Alpha Cronbach*. Untuk menghitung uji validitas butir dalam penelitian ini, dibantu dengan *SPSS*. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel di bawah ini.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.937	32



2. Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan formula *Kuder Richardson 20* (KR-20). Untuk menghitung uji validitas butir dalam penelitian ini, dibantu dengan *Microsoft Excel*. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel di bawah ini.

[illegible]

Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kuesioner Motivasi Belajar

Hasil Uji Validitas

Tabel Hasil Validitas Butir Kuesioner Motivasi Belajar

No. Butir	Validitas Butir (r_{hitung}); $r_{tabel} = 0,276$		Keputusan
	r_{hitung}	Kualifikasi	
1	0,541	Valid	Dipakai
2	0,593	Valid	Dipakai
3	0,753	Valid	Dipakai
4	0,646	Valid	Dipakai
5	0,676	Valid	Dipakai
6	0,429	Valid	Dipakai
7	0,697	Valid	Dipakai
8	0,405	Valid	Dipakai
9	0,493	Valid	Dipakai
10	0,730	Valid	Dipakai
11	0,685	Valid	Dipakai
12	0,622	Valid	Dipakai
13	0,420	Valid	Dipakai
14	0,726	Valid	Dipakai
15	0,494	Valid	Dipakai
16	0,654	Valid	Dipakai
17	0,711	Valid	Dipakai
18	0,632	Valid	Dipakai
19	0,648	Valid	Dipakai
20	0,522	Valid	Dipakai
21	0,573	Valid	Dipakai
22	0,634	Valid	Dipakai
23	0,446	Valid	Dipakai
24	0,507	Valid	Dipakai
25	0,557	Valid	Dipakai
26	0,551	Valid	Dipakai
27	0,542	Valid	Dipakai
28	0,423	Valid	Dipakai
29	0,547	Valid	Dipakai
30	0,643	Valid	Dipakai
31	0,680	Valid	Dipakai
32	0,676	Valid	Dipakai

Butir instrumen dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} pada sampel ($N = 51$) adalah 0,276. Berdasarkan tabel di atas, nilai r_{hitung} pada 32 butir lebih besar dari r_{tabel} , sehingga terdapat 32 butir dinyatakan valid. Jadi, kuesioner motivasi belajar dianggap layak digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Hasil analisis menunjukkan bahwa indeks reliabilitas (*Alpha Cronbach*) untuk 32 butir yang valid pada kuesioner motivasi belajar adalah 0,937 dengan klasifikasi tinggi. Jadi, kuesioner motivasi belajar dianggap layak digunakan dalam penelitian.



Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Tes Hasil Belajar

Hasil Uji Validitas

Tabel Hasil Validitas Butir Tes Hasil Belajar

Nomor Butir		Validitas Butir (r_{hitung}); $r_{tabel} = 0,276$		Keputusan
		r_{hitung}	Kualifikasi	
Kognitif	1	0,438	Valid	Dipakai
	2	0,493	Valid	Dipakai
	3	0,630	Valid	Dipakai
	4	0,423	Valid	Dipakai
	5	0,336	Valid	Dipakai
	6	0,460	Valid	Dipakai
	7	0,408	Valid	Dipakai
	8	0,483	Valid	Dipakai
	9	0,419	Valid	Dipakai
	10	0,427	Valid	Dipakai
	11	0,469	Valid	Dipakai
	12	0,571	Valid	Dipakai
	13	0,388	Valid	Dipakai
	14	0,384	Valid	Dipakai
	15	0,475	Valid	Dipakai
	16	0,410	Valid	Dipakai
	17	0,510	Valid	Dipakai
	18	0,399	Valid	Dipakai
	19	0,455	Valid	Dipakai
	20	0,459	Valid	Dipakai
	21	0,387	Valid	Dipakai
	22	0,483	Valid	Dipakai
	23	0,553	Valid	Dipakai
	24	0,495	Valid	Dipakai
	25	0,360	Valid	Dipakai
	26	0,485	Valid	Dipakai
	27	0,514	Valid	Dipakai
	28	0,583	Valid	Dipakai
	29	0,479	Valid	Dipakai
	30	0,519	Valid	Dipakai
Psikomotor	1	0,511	Valid	Dipakai
	2	0,604	Valid	Dipakai
	3	0,697	Valid	Dipakai
	4	0,485	Valid	Dipakai
	5	0,385	Valid	Dipakai
	6	0,522	Valid	Dipakai
	7	0,465	Valid	Dipakai
	8	0,533	Valid	Dipakai
	9	0,456	Valid	Dipakai
	10	0,462	Valid	Dipakai

Nomor Butir	Validitas Butir (r_{hitung}); $r_{tabel} = 0,276$		Keputusan		
	r_{hitung}	Kualifikasi			
	11	0,518	Valid	Dipakai	
	12	0,608	Valid	Dipakai	
	13	0,421	Valid	Dipakai	
	14	0,414	Valid	Dipakai	
	15	0,496	Valid	Dipakai	
	16	0,434	Valid	Dipakai	
	17	0,520	Valid	Dipakai	
	18	0,416	Valid	Dipakai	
	19	0,452	Valid	Dipakai	
	20	0,455	Valid	Dipakai	
	21	0,391	Valid	Dipakai	
	22	0,469	Valid	Dipakai	
	23	0,539	Valid	Dipakai	
	24	0,479	Valid	Dipakai	
	25	0,336	Valid	Dipakai	
	26	0,415	Valid	Dipakai	
	27	0,483	Valid	Dipakai	
	28	0,434	Valid	Dipakai	
	29	0,297	Valid	Dipakai	
	30	0,414	Valid	Dipakai	
	Afektif	1	0,448	Valid	Dipakai
		2	0,527	Valid	Dipakai
		3	0,430	Valid	Dipakai
		4	0,466	Valid	Dipakai
		5	0,457	Valid	Dipakai
		6	0,474	Valid	Dipakai
		7	0,465	Valid	Dipakai
		8	0,533	Valid	Dipakai
		9	0,419	Valid	Dipakai
		10	0,462	Valid	Dipakai
11		0,462	Valid	Dipakai	
12		0,519	Valid	Dipakai	
13		0,458	Valid	Dipakai	
14		0,462	Valid	Dipakai	
15		0,360	Valid	Dipakai	

Butir instrumen dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} pada sampel ($N = 51$) adalah 0,276. Berdasarkan tabel di atas, nilai r_{hitung} pada 75 butir lebih besar dari r_{tabel} , sehingga terdapat 75 butir dinyatakan valid. Jadi, tes hasil belajar dianggap layak digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Hasil analisis menunjukkan bahwa indeks reliabilitas (KR-20) untuk 75 butir yang valid pada tes hasil belajar adalah 0,954 dengan klasifikasi tinggi. Jadi, tes hasil belajar dianggap layak digunakan dalam penelitian.

Lampiran 10 Daftar Nama Peserta Didik Sampel Penelitian

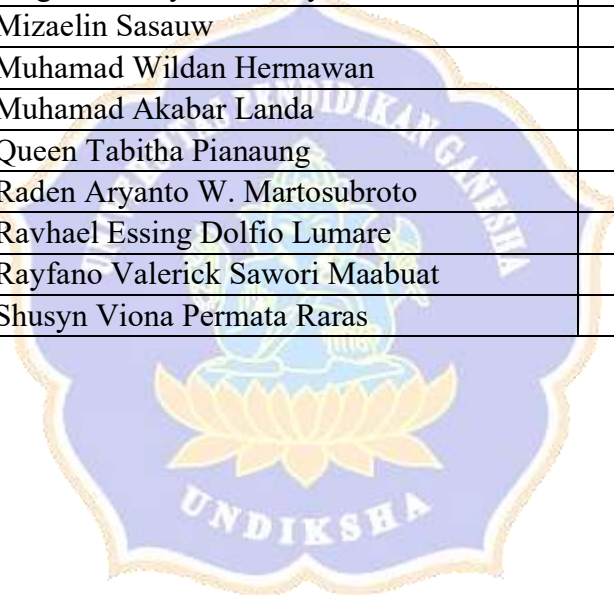
Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

No.	Kode	Nama Siswa	Kelas
1	E1	Alesandro Rafael Saweduling	V A
2	E2	Alexander.P. Ambuliling	V A
3	E3	Adipati Budiman	V A
4	E4	Calista B. Jeyna Tamawiwu	V A
5	E5	Christian Alexander Sasalab	V A
6	E6	Christovel Tho Maringka	V A
7	E7	Earlien Cristina P. Tehamen	V A
8	E8	Engelique Eulogia Mantik	V A
9	E9	Hillary Kalumata	V A
10	E10	Javier Fidelis Melsion Lindo	V A
11	E11	Jhuanda Rendi Hibor Panaha	V A
12	E12	Jonathan Dave Gala Tiolong	V A
13	E13	Kasean Pramudita Surur	V A
14	E14	Kezia Aurel Sono Nusa	V A
15	E15	Majesty Selen Maradia	V A
16	E16	Matthew A. Yudhistira Sinaulan	V A
17	E17	Maya Alexanderina Taaweran	V A
18	E18	Nathanael Kevin Rafael Ganset	V A
19	E19	Ovelina Deyana Olga Paereng	V A
20	E20	Rahmat Atang Inggar	V A
21	E21	Rapika Venelope Sore	V A
22	E22	Samuel Kristian Hasan	V A
23	E23	Sira Olivia Raras	V A
24	E24	Steve William Puansalaing	V A
25	E25	Tiara Anita Lete	V A
26	E26	Veronika Salangka	V A
27	E27	Yosafat Arai Bulawan	V A
28	E28	Naya C.S. Suherman	V A
29	E29	Valentino Lukas	V A
30	E30	Marthen Trom Riung	V A
31	E31	Mischa Larasati	V A

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

No.	Kode	Nama Siswa	Kelas
1	K1	Anjali Mewengkang	V B
2	K2	Christian Barry Raranta	V B
3	K3	Damaisyah Debora Rauf Losoh	V B
4	K4	Daniel Hany Udang	V B
5	K5	Dilan Pulu	V B

6	K6	Feridenti Yohanis Tempoh	V B
7	K7	Fikristiani Pether Samade	V B
8	K8	Gabriel Jeremi Yansen Lena	V B
9	K9	Glorio Tuwoliu	V B
10	K10	Hosanna Belicia L. Pulis Ulaen	V B
11	K11	Jeremiah. K. Darinding	V B
12	K12	Jesse Misah	V B
13	K13	Jilly Felicia Hebimisa	V B
14	K14	Judika Trisany Costan Hana	V B
15	K15	Julio Wanda Junior Apita	V B
16	K16	Junior Hersos Umboh	V B
17	K17	Keyvin Marcelo Baraduta Pontoh	V B
18	K18	Kezia Inda Maria Laliput	V B
19	K19	Khayril Tribintang L. Madea	V B
20	K20	Meghan Cheryl Amourayza Kasiala	V B
21	K21	Mizaelin Sasauw	V B
22	K22	Muhamad Wildan Hermawan	V B
23	K23	Muhamad Akabar Landa	V B
24	K24	Queen Tabitha Pianaung	V B
25	K25	Raden Aryanto W. Martosubroto	V B
26	K26	Ravhael Essing Dolfio Lumare	V B
27	K27	Rayfano Valerick Sawori Maabuat	V B
28	K28	Shusyn Viona Permata Raras	V B



Lampiran 11 Data Motivasi Belajar

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

No.	Kode	Total Skor
1	E1	121
2	E2	123
3	E3	119
4	E4	153
5	E5	126
6	E6	118
7	E7	126
8	E8	124
9	E9	119
10	E10	123
11	E11	143
12	E12	119
13	E13	128
14	E14	124
15	E15	128
16	E16	139
17	E17	120
18	E18	138
19	E19	123
20	E20	121
21	E21	126
22	E22	123
23	E23	120
24	E24	124
25	E25	145
26	E26	131
27	E27	139
28	E28	129
29	E29	124
30	E30	120
31	E31	122

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

No.	Kode	Total Skor
1	K1	128
2	K2	128
3	K3	122
4	K4	123

5	K5	133
6	K6	126
7	K7	126
8	K8	145
9	K9	128
10	K10	128
11	K11	126
12	K12	137
13	K13	120
14	K14	120
15	K15	123
16	K16	144
17	K17	128
18	K18	144
19	K19	126
20	K20	135
21	K21	126
22	K22	122
23	K23	129
24	K24	128
25	K25	136
26	K26	133
27	K27	138
28	K28	134



Lampiran 12 Penentuan Kelompok Motivasi Belajar

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Kode	Total Skor	Kelompok Motivasi belajar
E4	153	Motivasi Belajar Tinggi
E25	145	Motivasi Belajar Tinggi
E11	143	Motivasi Belajar Tinggi
E16	139	Motivasi Belajar Tinggi
E27	139	Motivasi Belajar Tinggi
E18	138	Motivasi Belajar Tinggi
E26	131	Motivasi Belajar Tinggi
E28	129	Motivasi Belajar Tinggi
E13	128	Motivasi Belajar Tinggi
E15	128	Motivasi Belajar Tinggi
E5	126	Motivasi Belajar Tinggi
E7	126	Motivasi Belajar Tinggi
E21	126	Motivasi Belajar Tinggi
E8	124	Motivasi Belajar Tinggi
E14	124	
E24	124	
E29	124	
E2	123	Motivasi Belajar Rendah
E10	123	Motivasi Belajar Rendah
E19	123	Motivasi Belajar Rendah
E22	123	Motivasi Belajar Rendah
E31	122	Motivasi Belajar Rendah
E1	121	Motivasi Belajar Rendah
E20	121	Motivasi Belajar Rendah
E17	120	Motivasi Belajar Rendah
E23	120	Motivasi Belajar Rendah
E30	120	Motivasi Belajar Rendah
E3	119	Motivasi Belajar Rendah
E9	119	Motivasi Belajar Rendah
E12	119	Motivasi Belajar Rendah
E6	118	Motivasi Belajar Rendah

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Kode	Total Skor	Kelompok Motivasi belajar
K8	145	Motivasi Belajar Tinggi
K16	144	Motivasi Belajar Tinggi
K18	144	Motivasi Belajar Tinggi

K27	138	Motivasi Belajar Tinggi
K12	137	Motivasi Belajar Tinggi
K25	136	Motivasi Belajar Tinggi
K20	135	Motivasi Belajar Tinggi
K28	134	Motivasi Belajar Tinggi
K5	133	Motivasi Belajar Tinggi
K26	133	Motivasi Belajar Tinggi
K23	129	Motivasi Belajar Tinggi
K1	128	Motivasi Belajar Tinggi
K2	128	Motivasi Belajar Tinggi
K9	128	Motivasi Belajar Tinggi
K10	128	Motivasi Belajar Rendah
K17	128	Motivasi Belajar Rendah
K24	128	Motivasi Belajar Rendah
K6	126	Motivasi Belajar Rendah
K7	126	Motivasi Belajar Rendah
K11	126	Motivasi Belajar Rendah
K19	126	Motivasi Belajar Rendah
K21	126	Motivasi Belajar Rendah
K4	123	Motivasi Belajar Rendah
K15	123	Motivasi Belajar Rendah
K3	122	Motivasi Belajar Rendah
K22	122	Motivasi Belajar Rendah
K13	120	Motivasi Belajar Rendah
K14	120	Motivasi Belajar Rendah

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Motivasi Belajar Tinggi (A1B1)

No.	Kode	Total Skor	Kelompok
1	E4	153	A1B1
2	E25	145	A1B1
3	E11	143	A1B1
4	E16	139	A1B1
5	E27	139	A1B1
6	E18	138	A1B1
7	E26	131	A1B1
8	E28	129	A1B1
9	E13	128	A1B1
10	E15	128	A1B1
11	E5	126	A1B1

12	E7	126	A1B1
13	E21	126	A1B1
14	E8	124	A1B1

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Motivasi Belajar Rendah (A1B2)

No.	Kode	Total Skor	Kelompok
1	E2	123	A1B2
2	E10	123	A1B2
3	E19	123	A1B2
4	E22	123	A1B2
5	E31	122	A1B2
6	E1	121	A1B2
7	E20	121	A1B2
8	E17	120	A1B2
9	E23	120	A1B2
10	E30	120	A1B2
11	E3	119	A1B2
12	E9	119	A1B2
13	E12	119	A1B2
14	E6	118	A1B2

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dengan Motivasi belajar Tinggi (A2B1)

No.	Kode	Total Skor	Kelompok
1	K8	145	A2B1
2	K16	144	A2B1
3	K18	144	A2B1
4	K27	138	A2B1
5	K12	137	A2B1
6	K25	136	A2B1
7	K20	135	A2B1
8	K28	134	A2B1
9	K5	133	A2B1
10	K26	133	A2B1
11	K23	129	A2B1
12	K1	128	A2B1
13	K2	128	A2B1
14	K9	128	A2B1

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dengan Motivasi Belajar Rendah (A2B2)

No.	Kode	Total Skor	Kelompok
1	K10	128	A2B2
2	K17	128	A2B2
3	K24	128	A2B2
4	K6	126	A2B2
5	K7	126	A2B2
6	K11	126	A2B2
7	K19	126	A2B2
8	K21	126	A2B2
9	K4	123	A2B2
10	K15	123	A2B2
11	K3	122	A2B2
12	K22	122	A2B2
13	K13	120	A2B2
14	K14	120	A2B2



Lampiran 13 Data Penelitian

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Motivasi Belajar Tinggi (A1B1)

Kode	Nilai Pretest							Nilai Posttest							Gain Score	Gsn
	Kognitif		Psikomotor		Afektif		Nilai Akhir	Kognitif		Psikomotor		Afektif		Nilai Akhir		
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai		Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai			
E4	20	67	17	57	9	60	61	23	77	26	87	11	73	79	18	0.46
E25	17	57	15	50	8	53	53	22	73	22	73	12	80	76	22	0.48
E11	16	53	15	50	8	53	52	21	70	22	73	12	80	74	22	0.47
E16	17	57	17	57	9	60	58	25	83	23	77	14	93	84	27	0.63
E27	17	57	19	63	8	53	58	23	77	24	80	12	80	79	21	0.50
E18	16	53	17	57	8	53	54	24	80	24	80	13	87	82	28	0.61
E26	19	63	19	63	9	60	62	26	87	24	80	13	87	84	22	0.59
E28	21	70	19	63	10	67	67	25	83	25	83	13	87	84	18	0.53
E13	16	53	17	57	8	53	54	23	77	22	73	13	87	79	24	0.54
E15	19	63	17	57	8	53	58	26	87	22	73	14	93	84	27	0.63
E5	17	57	17	57	8	53	56	23	77	26	87	12	80	81	26	0.58
E7	17	57	19	63	8	53	58	22	73	24	80	12	80	78	20	0.47
E21	15	50	17	57	8	53	53	24	80	22	73	12	80	78	24	0.52
E8	18	60	17	57	9	60	59	25	83	24	80	13	87	83	24	0.59

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Motivasi Belajar Rendah (A1B2)

Kode	Nilai Pretest						Nilai Akhir	Nilai Posttest						Nilai Akhir	Gain Score	Gsn
	Kognitif		Psikomotor		Afektif			Kognitif		Psikomotor		Afektif				
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai		Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai			
E2	14	47	18	60	7	47	51	19	63	22	73	10	67	68	17	0.34
E10	17	57	17	57	7	47	53	22	73	23	77	11	73	74	21	0.45
E19	16	53	17	57	7	47	52	23	77	22	73	10	67	72	20	0.42
E22	16	53	18	60	7	47	53	21	70	22	73	10	67	70	17	0.36
E31	17	57	18	60	7	47	54	23	77	22	73	10	67	72	18	0.39
E1	19	63	17	57	8	53	58	21	70	22	73	9	60	68	10	0.24
E20	17	57	17	57	7	47	53	23	77	23	77	11	73	76	22	0.48
E17	16	53	17	57	7	47	52	25	83	22	73	10	67	74	22	0.47
E23	18	60	17	57	7	47	54	21	70	23	77	8	53	67	12	0.27
E30	15	50	18	60	7	47	52	22	73	24	80	11	73	76	23	0.49
E3	21	70	19	63	9	60	64	22	73	24	80	10	67	73	9	0.25
E9	15	50	17	57	7	47	51	23	77	22	73	10	67	72	21	0.43
E12	20	67	19	63	8	53	61	23	77	24	80	10	67	74	13	0.34
E6	19	63	19	63	8	53	60	22	73	24	80	10	67	73	13	0.33

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dengan Motivasi Belajar Tinggi (A2B1)

Kode	Nilai Pretest							Nilai Posttest							Gain Score	Gsn
	Kognitif		Psikomotor		Afektif		Nilai Akhir	Kognitif		Psikomotor		Afektif		Nilai Akhir		
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai		Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai			
K8	16	53	17	57	7	47	52	24	80	24	80	8	53	71	19	0.40
K16	18	60	16	53	7	47	53	21	70	22	73	8	53	66	12	0.26
K18	14	47	16	53	7	47	49	21	70	24	80	8	53	68	19	0.37
K27	15	50	16	53	7	47	50	20	67	24	80	8	53	67	17	0.33
K12	21	70	18	60	9	60	63	24	80	24	80	11	73	78	14	0.39
K25	19	63	18	60	8	53	59	22	73	23	77	10	67	72	13	0.32
K20	17	57	17	57	8	53	56	25	83	24	80	9	60	74	19	0.43
K28	21	70	18	60	9	60	63	22	73	24	80	10	67	73	10	0.27
K5	17	57	16	53	7	47	52	20	67	22	73	8	53	64	12	0.26
K26	22	73	18	60	9	60	64	24	80	26	87	11	73	80	16	0.44
K23	17	57	17	57	8	53	56	25	83	24	80	9	60	74	19	0.43
K1	17	57	17	57	7	47	53	22	73	21	70	10	67	70	17	0.36
K2	16	53	18	60	7	47	53	21	70	22	73	10	67	70	17	0.36
K9	18	60	17	57	7	47	54	23	77	22	73	10	67	72	18	0.39

Kelompok Perlakuan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dengan Motivasi Belajar Rendah (A2B2)

Kode	Nilai Pretest							Nilai Posttest							Gain Score	Gsn
	Kognitif		Psikomotor		Afektif		Nilai Akhir	Kognitif		Psikomotor		Afektif		Nilai Akhir		
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai		Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai			
K10	19	63	16	53	8	53	57	22	73	22	73	11	73	73	17	0.38
K17	15	50	16	53	8	53	52	21	70	24	80	11	73	74	22	0.47
K24	16	53	16	53	8	53	53	25	83	24	80	10	67	77	23	0.50
K6	18	60	16	53	8	53	56	20	67	22	73	11	73	71	16	0.35
K7	15	50	15	50	8	53	51	21	70	24	80	11	73	74	23	0.48
K11	19	63	17	57	9	60	60	23	77	22	73	11	73	74	14	0.36
K19	13	43	15	50	7	47	47	23	77	22	73	11	73	74	28	0.52
K21	17	57	17	57	8	53	56	24	80	22	73	12	80	78	22	0.50
K4	14	47	15	50	7	47	48	23	77	20	67	10	67	70	22	0.43
K15	15	50	16	53	8	53	52	21	70	24	80	11	73	74	22	0.47
K3	14	47	15	50	7	47	48	22	73	24	80	11	73	76	28	0.53
K22	15	50	15	50	8	53	51	22	73	22	73	11	73	73	22	0.45
K13	19	63	17	57	9	60	60	23	77	24	80	11	73	77	17	0.42
K14	18	60	17	57	9	60	59	22	73	24	80	11	73	76	17	0.41

Lampiran 14 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptives

MP		Statistic	Std. Error
GSn	Model Pembelajaran Game Based Learning	Mean	.4593
		95% Confidence Interval Lower Bound	.4159
		for Mean	Upper Bound
		5% Trimmed Mean	.5027
		Median	.4618
		Variance	.4700
		Std. Deviation	.013
		Minimum	.11202
		Maximum	.24
		Range	.63
		Interquartile Range	.39
		Skewness	.17
		Kurtosis	-.358
			.441
			.858
	Model Pembelajaran Langsung	Mean	.4029
		95% Confidence Interval Lower Bound	.3739
		for Mean	Upper Bound
		5% Trimmed Mean	.4318
		Median	.4039
		Variance	.4050
		Std. Deviation	.006
		Minimum	.07473
		Maximum	.26
		Range	.53
		Interquartile Range	.27
		Skewness	.10
		Kurtosis	-.266
			.441
			.858

Descriptives

MB		Statistic	Std. Error
GSn	Motivasi Belajar Tinggi	Mean	.4504
		95% Confidence Interval Lower Bound	.4069
		for Mean	Upper Bound
		5% Trimmed Mean	.4938
		Median	.4510
		Variance	.4500
		Std. Deviation	.013
		Minimum	.11210
		Maximum	.26
		Range	.63
		Interquartile Range	.37
		Skewness	.18
			-.034
			.441

Motivasi Belajar Rendah	Kurtosis	-.932	.858
	Mean	.4118	.01517
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	.3807	
	Upper Bound	.4429	
	5% Trimmed Mean	.4148	
	Median	.4250	
	Variance	.006	
	Std. Deviation	.08028	
	Minimum	.24	
	Maximum	.53	
	Range	.29	
	Interquartile Range	.13	
	Skewness	-.607	.441
	Kurtosis	-.400	.858

Descriptives

MP MB		Statistic	Std. Error
GSn Model Pembelajaran Game Based Learning_Motivasi Belajar Tinggi	Mean	.5429	.01649
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	.5072	
	Upper Bound	.5785	
	5% Trimmed Mean	.5426	
	Median	.5350	
	Variance	.004	
	Std. Deviation	.06170	
	Minimum	.46	
	Maximum	.63	
	Range	.17	
	Interquartile Range	.12	
	Skewness	.078	.597
	Kurtosis	-1.559	1.154
GSn Model Pembelajaran Game Based Learning_Motivasi Belajar Rendah	Mean	.3757	.02270
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	.3267	
	Upper Bound	.4247	
	5% Trimmed Mean	.3769	
	Median	.3750	
	Variance	.007	
	Std. Deviation	.08492	
	Minimum	.24	
	Maximum	.49	
	Range	.25	
	Interquartile Range	.14	
	Skewness	-.254	.597
	Kurtosis	-1.176	1.154
GSn Model Pembelajaran	Mean	.3579	.01661
	Lower Bound	.3220	

Langsung_Mo tivasi Belajar Tinggi	95% Confidence Interval Upper Bound	.3937	
	for Mean		
	5% Trimmed Mean	.3587	
	Median	.3650	
	Variance	.004	
	Std. Deviation	.06216	
	Minimum	.26	
	Maximum	.44	
	Range	.18	
	Interquartile Range	.10	
	Skewness	-.441	.597
	Kurtosis	-.967	1.154
	Model	Mean	.4479
Pembelajaran Langsung_Mo tivasi Belajar Rendah	95% Confidence Interval Lower Bound	.4143	
	for Mean		
	Upper Bound	.4814	
	5% Trimmed Mean	.4487	
	Median	.4600	
	Variance	.003	
	Std. Deviation	.05807	
	Minimum	.35	
	Maximum	.53	
	Range	.18	
	Interquartile Range	.10	
	Skewness	-.340	.597
	Kurtosis	-.997	1.154



Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan Model Pembelajaran

Tests of Normality

	MP	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GSn	Model Pembelajaran Game Based Learning	.110	28	.200*	.956	28	.283
	Model Pembelajaran Langsung	.070	28	.200*	.969	28	.559

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Motivasi belajar

Tests of Normality

	MB	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GSn	Motivasi Belajar Tinggi	.091	28	.200*	.961	28	.367
	Motivasi Belajar Rendah	.123	28	.200*	.944	28	.141

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Interaksi Model Pembelajaran dengan Motivasi belajar

Tests of Normality

	MP MB	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GSn	Model Pembelajaran Game Based Learning_Motivasi Belajar Tinggi	.155	14	.200*	.911	14	.165
	Model Pembelajaran Game Based Learning_Motivasi Belajar Rendah	.128	14	.200*	.935	14	.361
	Model Pembelajaran Langsung_Motivasi Belajar Tinggi	.157	14	.200*	.916	14	.194
	Model Pembelajaran Langsung_Motivasi Belajar Rendah	.149	14	.200*	.951	14	.575

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 16 Hasil Uji Homogenitas Varians

Berdasarkan Model Pembelajaran

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
GSn	Based on Mean	3.451	1	54	.069
	Based on Median	2.886	1	54	.095
	Based on Median and with adjusted df	2.886	1	44.829	.096
	Based on trimmed mean	3.307	1	54	.075

Berdasarkan Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
GSn	Based on Mean	3.531	1	54	.066
	Based on Median	3.630	1	54	.062
	Based on Median and with adjusted df	3.630	1	51.195	.062
	Based on trimmed mean	3.602	1	54	.063

Berdasarkan Interaksi Model Pembelajaran dengan Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
GSn	Based on Mean	1.418	3	52	.248
	Based on Median	1.349	3	52	.269
	Based on Median and with adjusted df	1.349	3	48.785	.269
	Based on trimmed mean	1.424	3	52	.246

Lampiran 17 Hasil ANOVA 2 Jalur (H₁ dan H₂)

Between-Subjects Factors

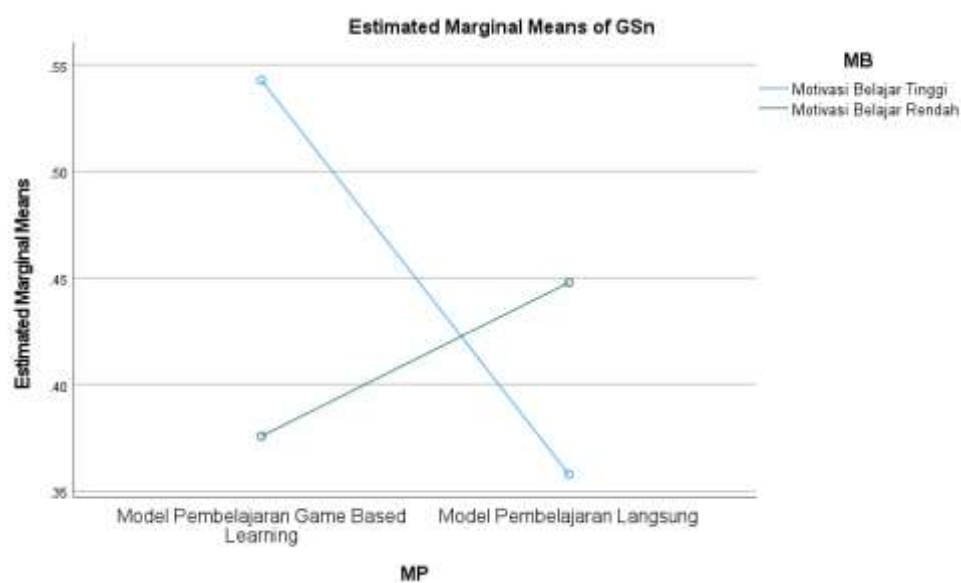
		Value Label	N
MP	1	Model Pembelajaran Game Based Learning	28
	2	Model Pembelajaran Langsung	28
MB	1	Motivasi Belajar Tinggi	28
	2	Motivasi Belajar Rendah	28

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: GSn

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	.297 ^a	3	.099	21.682	.000
Intercept	10.406	1	10.406	2280.301	.000
MP	.045	1	.045	9.769	.003
MB	.021	1	.021	4.564	.037
MP * MB	.231	1	.231	50.713	.000
Error	.237	52	.005		
Total	10.940	56			
Corrected Total	.534	55			

a. R Squared = .556 (Adjusted R Squared = .530)



Lampiran 18 Hasil Uji t (H₃)

T-Test

Group Statistics

	MP	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
GSn	Model Pembelajaran Game Based Learning	14	.5429	.06170	.01649
	Model Pembelajaran Langsung	14	.3579	.06216	.01661

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper
GSn	Equal variances assumed	.082	.777	7.903	26	.000	.18500	.02341		.13688	.23312
	Equal variances not assumed			7.903	25.999	.000	.18500	.02341		.13688	.23312



Lampiran 19 Hasil Uji t (H4)

T-Test

Group Statistics

	MP	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
GSn	Model Pembelajaran Game Based Learning	14	.3757	.08492	.02270
	Model Pembelajaran Langsung	14	.4479	.05807	.01552

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
GSn	Equal variances assumed	2.925	.099	-2.624	26	.014	-.07214	.02749	-.12866 -.01563
	Equal variances not assumed			-2.624	22.977	.015	-.07214	.02749	-.12902 -.01526

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

Memberikan kuisioner motivasi belajar



Pretes hasil belajar aspek kognitif berupa tes lisan



Pretes hasil belajar aspek psikomotor dan kognitif berupa tes unjuk kerja



Pemberian perlakuan kepada kelas VA sebagai kelompok dengan model pembelajaran game based learning





Pemberian perlakuan kepada kelas VB sebagai kelompok control dengan menggunakan model pembelajaran langsung





Pelaksanaan postes untuk aspek psikomotor

