

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan komponen penting pendidikan yang memiliki kekuatan untuk mendidik dan mengembangkan anak di semua tingkatan mental, jasmani, sosial, dan spiritual (Yoda, 2020). Salah satu komponen penting dari pendidikan adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Buratehi, 2023). Melalui pendidikan jasmani siswa akan belajar dengan menyenangkan, terampil, inovatif, kreatif, kebugaran, terbiasa dengan hidup sehat serta dapat belajar mengenai gerakan agar dapat sebagai bahan evaluasi terkait kualitas hasil belajar yang sudah dilakukan. Melalui pendidikan jasmani mental dan karakter dapat terbangun, yang seiring dengan pepatah dalam dunia olahraga, “*Men Sana in Corpora Sanno*”, yaitu didalam tubuh yang kuat akan terdapat jiwa yang sehat pula (Lesmana *et al.*, 2023). Falsafah tersebut menggambarkan bahwa dalam rangka peningkatan kualitas hidup baik secara batiniah dan kualitas kerja jasmaniah, pencapaian sehat bugar sangat dibutuhkan. Dengan demikian, dalam konteks penyelenggaraan pendidikan, pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Salah satu tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah mengembangkan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, serta sikap sportivitas siswa melalui berbagai aktivitas fisik (Baharuddin *et al.*, 2024). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional juga telah disebutkan bahwa pada Pasal 37 yang menerangkan bahwa mewajibkan untuk kurikulum pendidikan dasar dan menengah untuk memuat PJOK. Pembelajaran PJOK memiliki peran strategis dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui aktivitas jasmani terpilih (Wijaya *et al.*, 2025). Olahraga merupakan kebutuhan periodik dalam kehidupan, sebagai alat untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik, spiritual, dan sosial serta menjaga kebugaran dan meningkatkan kemampuan gerak (Lesmana *et al.*, 2024). Meningkatkan peran PJOK sebagai pondasi bagi tumbuh kembang anak perlu diwujudkan dengan berbagai macam cara diantaranya, melaksanakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menantang (Semarayasa dkk., 2024). Pembelajaran PJOK berbeda dengan bentuk pembelajaran lainnya karena mengharuskan siswa mahir dalam suatu keterampilan tertentu (Dharmadi *et al.*, 2023). Dalam PJOK terdapat lima ruang lingkup, yaitu aktivitas permainan bola besar dan bola kecil, aktivitas atletik, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama. Salah satu ruang lingkup tersebut terdapat aktivitas permainan bola kecil yang terdapat banyak macam materi salah satu diantaranya adalah permainan kasti.

Permainan bola kasti merupakan salah satu permainan tradisional yang paling digemari oleh anak-anak (Wati dan Jaenudin, 2020). Dalam permainan kasti ini dapat mengembangkan gerak dasar siswa. Permainan bola kasti lebih besar pengaruhnya terhadap komponen fisik kecepatan lari, komponen fisik dibanding dengan keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi mata dan tangan (Riyanto, 2017). Permainan kasti dilakukan oleh dua kelompok siswa, satu sebagai tim penyerang dan yang satu sebagai tim bertahan. Permainan dimulai dengan siswa

memukul bola dengan pemukul agar dapat berlari ke base pertama atau bahkan langsung ke base kedua dan kemudian berlari kembali ke tempat asal dengan selamat. Sedangkan tim bertahan berusaha untuk mengambil bola dan melempar tepat ke pemukul, sedangkan teman tim yang lain menempatkan posisi untuk menangkap bola yang sekiranya gagal di pukul, mengambil bola, melempar ke teman satu tim dan menangkap bola kemudian jika diperlukan berlari untuk mematikan pemukul yang menuju base ataupun mencegah pemukul kembali ke tempat semula dengan melempar ke anggota badan pemukul.

Keterampilan gerak melempar, menangkap, lari dan lompat semua terkandung dalam permainan kasti (Yunandar dan Devi, 2024). Keterampilan gerak permainan kasti merupakan materi esensial dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Para guru di lapangan mengonfirmasi bahwa suasana pembelajaran permainan kasti yang kondusif menjadi acuan utama. Sebagai salah satu permainan bola kecil dalam kurikulum merdeka, permainan kasti menuntut pencapaian kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Harapan untuk mencapai hasil belajar optimal dapat dilakukan guru PJOK dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

Namun, pada kenyataannya terjadi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, di mana ada permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PJOK terutama pada materi permainan kasti di SD Negeri Inpres Melonguane. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya materi melempar dan menangkap bola dalam permainan kasti di SD Negeri Inpres Melonguane pada semester satu tahun 2024, disadari bahwa dalam proses pembelajaran pendidik

sering menerapkan model pembelajaran yang sama pada setiap materi, sehingga menimbulkan tingkat kebosanan, pembelajaran menjadi tidak aktif dan kreatif, siswa kurang berkontribusi pada proses pembelajaran karena lebih sering hanya menerima informasi langsung dari pendidik, sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa, seperti kegiatan-kegiatan visual (mengamati orang lain dalam berdemonstrasi atau melakukan unjuk kerja), kegiatan-kegiatan lisan (mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat dan berdiskusi), kegiatan-kegiatan metrik (melakukan atau mencoba gerakan-gerakan berdasarkan konsep dan ketentuan dalam proses pembelajaran), kegiatan-kegiatan mental (mengingat kembali materi pelajaran, memecahkan masalah yang dihadapi, menganalisis factor-faktor penyebab masalah) dan kegiatan-kegiatan emosional (bersemangat dalam proses pembelajaran, berani dan tenang dalam merespon materi pembelajaran).

Hal ini terlihat dari hasil belajar melempar dan menangkap bola dalam permainan kasti yang dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Inpres Melonguane dimana peneliti memperoleh data nilai akhir semester I (satu) tahun 2024. Pada 60 orang siswa diketahui hasil belajar melempar dan menangkap bola kasti diperoleh data siswa yang mencapai ketuntasan minimal sebanyak 28 orang (46%) dan 32 orang (54%) siswa tidak mencapai ketuntasan minimal, ini menandakan bahwa masih terdapat sebagian besar dari jumlah siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal 75 yang telah ditetapkan oleh sekolah SD Negeri Inpres Melonguane, dengan nilai hasil belajar secara individu yang memperoleh predikat sangat baik 7 orang (11%), predikat baik 21 orang (35%) predikat cukup baik 26 orang (44%) dan predikat kurang baik 6 orang (10%). Hasil observasi non-partisipan di lapangan

menunjukkan adanya beberapa permasalahan krusial dalam proses pembelajaran permainan kasti. Pertama, ditemukan bahwa terdapat penurunan signifikan dalam semangat dan inisiatif siswa untuk berpartisipasi aktif dalam permainan. Lebih lanjut, selama penyampaian materi, banyak siswa menunjukkan kurangnya perhatian, dan secara umum, tingkat keaktifan siswa sepanjang proses pembelajaran dinilai rendah. Hal ini diperburuk oleh kenyataan bahwa metode pengajaran yang digunakan guru cenderung kurang variatif dan berpusat pada guru, yang secara kolektif menjadikan suasana belajar menjadi kurang menarik dan tidak efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran PJOK identik menggunakan model pembelajaran yang cenderung masih berpusat pada pendidik, yaitu model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Model *direct instruction* berpusat pada guru agar dapat menggunakan waktu secara efisien, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan lebih luas (Tauhid, 2021). Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) mengacu pada paradigma tersebut, yang banyak memberikan peluang menghambat perkembangan hasil belajar siswa.

Melihat serangkaian permasalahan yang teridentifikasi tersebut, muncul dorongan kuat bagi peneliti untuk melaksanakan studi dan mengusulkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Terdapat keyakinan besar bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang optimal dan inovatif, keterampilan siswa akan meningkat secara substansial, sehingga mampu melampaui nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan. Namun di sisi lain, guru penjas seharusnya mampu membuat aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan potensi siswa (Yoda, 2019). Hal ini juga menjadi pengingat akan tanggung jawab

fundamental guru PJOK untuk merancang dan menyajikan aktivitas pembelajaran yang benar-benar relevan dan sesuai dengan potensi serta kebutuhan unik setiap siswa. Guru pendidikan jasmani diharapkan mampu melakukan inovasi pembelajaran dengan berbagai media yang tersedia saat ini, agar proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa (Dharmadi *et al.*, 2024). Proses pembelajaran pada intinya adalah proses transformatif yang memfasilitasi perubahan positif pada individu, termasuk peningkatan pengetahuan, peningkatan sikap dan perilaku, peningkatan keterampilan, dan pertumbuhan pribadi yang lebih luas (Suratmin, 2025).

Model pembelajaran *game based learning* sangat relevan untuk digunakan dalam mengajarkan materi permainan kasti karena mengatasi masalah mendasar pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran *game based learning* didefinisikan sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Yanti dan Yhasmin, 2023). Penerapan model pembelajaran *game based learning* pada materi PJOK, seperti kasti, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan (Simanjuntak *et al.*, 2025). Model pembelajaran *game based learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih keterampilan motorik dalam situasi yang lebih dinamis, menyenangkan, dan realistis, yang pada akhirnya membantu pengembangan keterampilan fisik dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Prasetyo *et al.*, 2025). Selain keterampilan motorik, model pembelajaran *game based learning* juga efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial siswa, seperti kolaborasi dan komunikasi, melalui tantangan yang dirancang dalam lingkungan



permainan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan, model pembelajaran *game based learning* menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif, sehingga siswa tidak hanya dituntut aktif secara fisik tetapi juga memiliki perasaan senang terhadap pelajaran yang disampaikan guru (Hasanah, 2024). Berdasarkan pemaparan ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* lebih cocok untuk diterapkan dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Di sisi lain, keberhasilan dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan jasmani yang bersifat praktik seperti permainan kasti, juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar.

Motivasi belajar dapat memperkuat atau memperlemah dampak proses pembelajaran terhadap pencapaian akademik atau sebagai moderator (Soraya, 2023). Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, yang meliputi sikap siswa terhadap pembelajaran, siswa yang tidak tertarik, dan motivasi belajar siswa yang rendah (Tisna MS *et al.*, 2024). Motivasi belajar bertindak sebagai variabel moderator karena efektivitas suatu model pembelajaran terhadap hasil belajar tidak bernilai mutlak, melainkan sangat bergantung pada tingkat dorongan psikologis yang dimiliki oleh siswa (Rusby, 2016). Model pembelajaran menyediakan infrastruktur dan sintaksis logis di kelas. Namun, infrastruktur tersebut hanya akan menghasilkan prestasi akademik yang optimal jika siswa memiliki motivasi untuk mengeksplorasi tugas-tugas tersebut (Juanita, 2025). Jadi, motivasi belajar merupakan variabel moderator yang menentukan optimal atau tidaknya pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran hanya berfungsi sebagai penyedia infrastruktur kelas, sedangkan motivasi belajar

bertindak sebagai dorongan psikologis yang mengubah infrastruktur tersebut menjadi pencapaian akademik yang maksimal.

Motivasi belajar seringkali beriringan dengan hasil belajar, karena motivasi yang tinggi akan mendorong seorang siswa untuk belajar bersungguh-sungguh, dan tinggi rendahnya motivasi belajar juga berkaitan erat dengan model pembelajaran yang diterapkan (Selfiana, 2023). Dalam model pembelajaran *game based learning* yang secara inheren meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa dengan motivasi tinggi mampu menghadapi tantangan yang diberikan dalam permainan dengan penuh tanggung jawab, tekun, ulet, dan mengerahkan segala usaha serta kemampuannya untuk menyelesaikan tugas (Simanjuntak *et al.*, 2025). Siswa yang terlibat dalam model pembelajaran *game based learning* dengan motivasi tinggi menunjukkan ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, dan memperlihatkan minat terhadap macam-macam masalah yang disajikan dalam skenario permainan, serta berani mencari solusi. Minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu dapat menjadi modal besar untuk mencapai tujuan, sebab kemampuan yang dimiliki seseorang itu tidak sama dalam beradaptasi dalam pembelajaran (Lesmana, 2022). Sebaliknya, pada motivasi belajar rendah, siswa tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, dan perhatiannya tidak tertuju pada proses pembelajaran berbasis permainan, yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan dalam penguasaan keterampilan (Rahman, 2021). Mengacu pada beberapa pendapat tersebut, menunjukkan bahwa motivasi belajar sangat esensial dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.



Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disintesa bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai karakteristik bahwa tugas atau permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran merupakan tantangan bukan ancaman, sehingga mereka menerapkan strategi efektif, menemukan mitra belajar, tidak mudah putus asa bahkan bisa mengatasi kegagalan yang dihadapinya. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung menghindari tugas yang sulit, aspirasi lemah dan komitmen rendah, fokus pada kekurangan pribadi, tidak melakukan upaya apapun, berkecil hati karena kegagalan. Berdasarkan pada model pembelajaran *game based learning*, hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih unggul dibandingkan siswa dengan motivasi belajar rendah. Hal ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* secara nyata lebih cocok diterapkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar dibandingkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, yaitu memiliki dorongan internal dan kemandirian yang lebih dalam, yang akan merespons positif terhadap *reward* dan *challenge* dalam gamifikasi, sehingga lebih cocok diterapkan pada model pembelajaran *game based learning*.

Berdasarkan pada pembelajaran model pembelajaran langsung (*direct instruction*), hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah lebih unggul dibandingkan siswa dengan motivasi belajar tinggi. Hal ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) secara nyata lebih cocok diterapkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar dibandingkan pada siswa yang memiliki

motivasi belajar tinggi. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam pembelajaran masih memerlukan tuntunan atau arahan yang lebih terstruktur dan seragam dari guru (seperti yang ditawarkan *direct instruction*) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang mencari keragaman dan tantangan.

Kajian empiris menunjukkan terdapat penelitian terdahulu yang sesuai dengan konstelasi variabel dalam penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan Brilliant dkk. (2023) yang berjudul “Pengaruh *Game Based Learning* dan Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang” menunjukkan *game based learning* dan motivasi belajar bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor utama dalam meningkatkan keaktifan siswa dan *game based learning* dapat menjadi strategi pendukung yang efektif bila diintegrasikan dengan upaya peningkatan motivasi belajar. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sofhan (2023) yang berjudul “Efektivitas Model *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII IPS SMA Bima Ambulu” menunjukkan bahwa model *game based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XII IPS SMA BIMA Ambulu. Penerapan model *game based learning* menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Ketiga, Sumaryanto dkk. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning Versus Direct Learning* dan Motivasi

Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA Kelas XI” menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar menggunakan *direct learning* dan model *problem based learning*, ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang memiliki motivasi belajar tinggi dan yang memiliki motivasi belajar rendah, dan ada interaksi *direct learning* dan model *problem based learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Keempat, Rokhmatin dkk. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Vs Pembelajaran Langsung dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XII” menyatakan bahwa ada perbedaan model *project based learning* (PjBL) dengan metode pembelajaran langsung terhadap hasil belajar, ada perbedaan motivasi belajar terhadap hasil belajar, dan ada interaksi model *project based learning* (PjBL) dengan metode pembelajaran langsung dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*) berupa belum adanya studi eksperimen dalam pembelajaran PJOK yang menguji efektivitas model pembelajaran *game based learning* dan *direct instruction* secara komparatif dengan mempertimbangkan perbedaan karakteristik psikologis peserta didik, khususnya motivasi belajar. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas model pembelajaran *game based learning* maupun *direct instruction* dalam pembelajaran PJOK, belum ditemukan penelitian yang menguji interaksi kedua model tersebut dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar permainan kasti pada jenjang SD, khususnya di konteks Sulawesi Utara. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) baik dari sisi desain eksperimen, kombinasi variabel, maupun konteks penelitian.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa alasan utama ketidaksesuaian model pembelajaran adalah tidak efektifnya model pembelajaran materi permainan kasti. Peneliti menduga terdapat hubungan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar permainan kasti siswa berdasarkan permasalahan tersebut di atas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti pada Siswa SD Negeri Inpres Melonguane Ditinjau dari Motivasi Belajar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, masalah yang ditemukan terkait dengan pembelajaran khususnya materi permainan kasti pada siswa memperlihatkan hasil sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sebelumnya cenderung mengarah pada model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yaitu pembelajaran masih berpusat pada pendidik itu sendiri.
2. Penggunaan metode dalam penyampaian materi yang digunakan oleh guru masih bersifat satu arah dengan metode ceramah, guru hanya memberikan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.
3. Monotonnya pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktekan gerakan melempar dan menangkap bola dengan benar dalam kegiatan pembelajaran
4. Rendahnya motivasi siswa untuk mencoba melakukan konsep gerak dalam proses pembelajaran PJOK.

5. Kondisi siswa yang kurang aktif dan kompetitif seperti siswa ragu-ragu, malu untuk bertanya, menjawab, serta mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, kemampuan, keterampilan, fasilitas, maka perlu dilakukan pembatasan agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal, adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel independen pada penelitian ini terdapat pada pengaruh model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *game based learning* dan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).
2. Variabel terikat pada penelitian ini terbatas pada hasil belajar permainan kasti.
3. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi belajar, dipilih menjadi dua yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar permainan kasti pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* dan model pembelajaran langsung (*direct instruction*)?

2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK siswa?
3. Apakah pada siswa dengan motivasi belajar tinggi, hasil belajar permainan kasti yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*)?
4. Apakah pada siswa dengan motivasi belajar rendah, hasil belajar permainan kasti yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* lebih rendah dari siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*)?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar permainan kasti pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* dan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).
2. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK siswa.
3. Untuk mengetahui siswa dengan motivasi belajar tinggi, hasil belajar permainan kasti yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).
4. Untuk mengetahui siswa dengan motivasi belajar rendah, hasil belajar permainan kasti yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based*



*learning* lebih rendah dari siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi dalam ilmu pengetahuan dan informasi khususnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dan motivasi terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi para peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tema serupa.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan diberikan kepada pihak sekolah sebagai bahan referensi dan diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk perbaikan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah

#### 2. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu memberikan model pembelajaran yang lebih baik dalam memberi kontribusinya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*, Serta sebagai acuan yang mampu mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa guna mencapai tujuan peningkatan hasil belajar siswa.

#### 3. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat termotivasi untuk belajar mengubah sikap/perilaku siswa dalam kegiatan belajarnya, dan agar tercipta kebiasaan- kebiasaan positif

seperti keaktifan dalam pembelajaran, belajar kompetitiv, percaya diri, bertanggung jawab, dan berpikir kritis.

4. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan yang telah dimiliki peneliti dan merupakan wahana untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran. Peneliti memperoleh pengetahuan tentang berbagai kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *game based learning* serta faktor yang ikut mempengaruhi dalam penerapannya.

