

**STUDI EKSPERIMEN TENTANG MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BULUTANGKIS SERVIS PENDEK
BACKHAND PADA SISWA SMA NURUL HASANAH**

Dedy Pradipta¹, Tarsyad Nugraha², Indra Kasih³

Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
pradiptadedy29@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan studi eksperimen tentang model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bulutangkis pada materi servis pendek *backhand* pada siswa sma swasta nurul hasanah tahun ajaran 2017/2018. dengan jumlah sampel 48 siswa. Penelitian ini menggunakan *purposive sample treatment by level 2 x 2*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar portofolio untuk tes hasil belajar pukulan servis pendek *backhand* dan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis varians dua jalur (ANOVA) dan selanjutnya dilanjutkan dengan uji homogenitas. Hasil penelitian ini adalah (1) Terdapat perbedaan antara model pembelajaran *example non example* dengan model pembelajaran *picture and picture* secara keseluruhan, karena $F_0 (A) = 4,08 > F_{tab} = 4,05$ maka H_0 ditolak. (2) Terdapat interaksi antara model pembelajaran *example non example* dengan model pembelajaran *picture and picture* dimana harga hitung F_0 interaksi = 1,27 dan $F_{tabel} = 4,05$ terlihat bahwa fungsi $F_0 < F_t$, sehingga ada alasan untuk menolak H_0 . (3) Terdapat Perbedaan Antara Model Pembelajaran *Example Non Example* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Bulutangkis Pada Materi Servis Pendek *Backhand* pada kelompok siswa motivasi belajar tinggi. (4) Terdapat Perbedaan Antara Model Pembelajaran *Example Non Example* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Bulutangkis Pada Materi Servis Pendek *Backhand* pada kelompok siswa motivasi belajar rendah.

Keywords: *Model Pembelajaran, Motivasi, Hasil Belajar Bulutangkis.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan siswa. Pendidikan jasmani berperan sebagai sarana pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan jasmani, kesehatan fisik dan psikis, kesehatan sosial dan kesehatan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Karena melalui pendidikan jasmani dan kesehatan peserta didik dapat mengungkapkan kesan, kreasi dan inovasi, dalam gerak yang dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan, sekaligus turut membangun fungsi fisik dan psikis lainnya.

Menurut Abdul Jabar (2008:27) menjelaskan bahwa: "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan." Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis, melalui berbagai aktivitas jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pertumbuhan watak. Sebagai sub sistem dari pendidikan nasional pendidikan jasmani wajib diikuti oleh semua siswa. Salah satu materi pendidikan jasmani disekolah adalah Permainan bulutangkis. Untuk mencapai tujuan dari materi pendidikan jasmani tersebut, harus didukung dengan suasana pembelajaran yang kondusif, dan suasana pembelajaran yang kondusif ini diciptakan oleh guru didalam proses pembelajaran untuk mendukung keberhasilannya mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan banyak hal. Salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat. Melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa dapat memahami dan menguasai bahan ajar dengan mudah.

Salah satu materi pendidikan jasmani disekolah adalah Permainan bulutangkis. Permainan ini merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Servis menurut Tohar, (1992:40) dalam permainan bulutangkis adalah merupakan pukulan dengan raket yang menerbangkan bola/*shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan suatu pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis. Namun masih banyak dijumpai para siswa yang kurang terampil pada permainan bulutangkis khususnya sub materi pelajaran pukulan servis pendek *backhand*. Terlihat dari hasil nilai siswa pada materi permainan bulutangkis yang masih banyak tidak mencapai nilai ketuntasan sekolah yang ditentukan. Sementara diperoleh data ketuntasan hasil belajar pukulan servis pendek dengan cara *backhand* 17 siswa (32%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 62 siswa (68%) tidak tuntas dalam materi pelajaran pukulan servis pendek *backhand* dikelas XI yang berjumlah 89 siswa. Dengan ketetapan KKM dari sekolah adalah 70.

Tabel 1. Deskripsi Hasil belajar Bulutangkis

No.	Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≤ 69	62	68%	Tidak Tuntas
2	≥ 70	17	32%	Tuntas

Dalam olahraga bulutangkis pukulan servis pendek *backhand* tidak kalah pentingnya dengan pukulan-pukulan servis yang lain dan pukulan *smash* terutama didalam saat bermain. Jadi oleh karena itu seorang yang menguasai pukulan servis dengan baik maka akan memberikan kesempatan yang baik pula untuk mencetak angka dan memenangkan permainan. Alhusin, (2007:33) mengemukakan bahwa "Dalam aturan permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan". Alhusin, (2007:36) mengemukakan bahwa "*backhand* servis memerlukan keterampilan dan latihan ekstra agar kita dapat menguasainya dengan baik. Secara umum, pada jenis servis ini arah dan jatuhnya bola/*shuttlecock* hendaknya sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan, dan bola/*shuttlecock* sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jaring (net)".

Untuk dapat menguasai pukulan servis pendek *backhand* ada beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan yang dikemukakan oleh Tony Grice, (2007:28) adalah:

1. Fase Persiapan
 - a. Raket di pegang seperti jabat tangan (Grip Hand Shake)
 - b. Posisi berdiri lurus dan kedua kaki menyentuh lantai
 - c. Bola dipegang pada setinggi pinggang
 - d. Tumpukan berat badan pada kedua kaki
 - e. Tangan yang memegang raket pada posisi backswing (ayunan kembali)
 - f. Pergelangan tangan di tekukkan
2. Fase Pelaksanaan
 - a. Pindahkan berat badan pada bagian depan telapak kaki atau pada ujung jari-jari kaki
 - b. Gunakan sedikit gerakan pergelangan tangan atau tidak sama sekali
 - c. Lakukan kontak pada bola pada ketinggian paha (tidak melewati pinggang)
 - d. Bola didorong
 - e. Bola bergerak rendah diatas net
3. Fase *Follow-Trough* (Lanjutan).
 - a. Akhiri gerakan raket mengarah ke atas dalam garis lurus gerakan bola
 - b. Silangkan raket diatas bagian depan bahu tangan yang memegang raket
 - c. Putar pinggul dan bahu dan akhiri gerakan dengan kedua tangan diatas

Shoimin, (2014:8) mengatakan bahwa fungsi Model Pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Salah satu model yang saat ini populer dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *example non example* dan *picture and picture* yang merupakan salah satu bentuk model pembelajaran.

Model pembelajaran *Example non Example* adalah model yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Sementara Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan dan diurutkan menjadi urutan logis. Dan model ini mengajak siswa secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi antara mereka agar bisa saling asah, saling asih, dan saling asuh. Dan model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif dan tentu saja menyenangkan (Kurniasih, I 2016: 31;44).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian akan tercipta lingkungan belajar bagi peserta didik yang lebih aktif.

Motivasi belajar merupakan variable yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan dalam belajar. Seorang peserta didik yang gagal dalam tugas akademisnya disebabkan tidak termotivasi secara memadai. Seperti yang dikatakan S.Nasution, (1986:79) bahwa untuk belajar diperlukan motivasi. Motivasi merupakan salah satu tuntutan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka semakin baiklah keberhasilan dalam pembelajaran itu. Dalam dunia pendidikan motivasi dapat dikatakan sebagai variable bebas maupun sebagai variable tak bebas. Sebagai variable bebas, motivasi dianggap mempengaruhi dalam membantu mencapai prestasi belajar (Wayan Ardhana, 1990:5). Sependapat dengan hal diatas oleh Sadirman, (1992:75) bahwa peserta didik yang memiliki inteligensi yang cukup tinggi, bisa jadi gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal bila ada motivasi yang tepat.

Muhibin Syah, (2003:213) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan penguasaan hubungan yang diperoleh sehingga seseorang itu dapat menampilkan pengalaman dan penguasaan bahan pelajaran yang telah dipelajari. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004:31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Dari pemaparan ahli diatas dapat dikatakan bahwa tanpa motivasi dalam belajar, maka akan mempengaruhi dalam mencapai hasil belajar. Ini berarti bahwa dalam mencapai hasil belajar yang baik maka di perlukan motivasi. Dampak dari tepatnya motivasi yang diberikan, maka keberhasilan dalam pembelajaran tersebut akan semakin baik (optimal).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain yang dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Variabel independennya dimanupulasi oleh peneliti (Agung Sunarno,2011:8). Arikunto (2002:3) juga mengemukakan tentang metode eksperimen yaitu sebagai suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara satu dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau

mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu eksperimen selalu dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Nurul Hasanah tahun ajaran 2017/2018. Pelaksanaan pemberian perlakuan (*treatment*), Pate (1993:213) menyatakan bahwa latihan yang dilakukan 6-8 minggu akan memberikan efek yang cukup dengan kekuatan 10-25%. El Fox yang dikutip Sajoto (1988:86) menyatakan bahwa apakah memakai frekuensi 3 atau 5 kali perminggu, tetapi yang penting adalah lama latihan 4-8 minggu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA Swasta Nurul Hasanah Medan kelas XI Tahun Ajaran 2017-2018 yang berjumlah 89 siswa.

Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas XI

Kelas	Jumlah
XI 1	29
XI 2	30
XI 3	30
JUMLAH	89

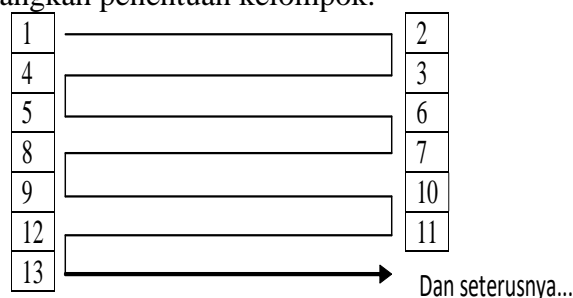
Menurut Arikunto (1996:120) menyatakan dalam penentuan sampel penelitian adalah sebagai berikut :

“apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, namun apabila subjeknya lebih dari 100 orang maka diambil 10-15% atau 20-25% untuk dijadikan sampel.”

Dari keseluruhan siswa berjumlah 89 siswa, diukur pula tingkat motivasi belajar tinggi dan rendah dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa. kemudian menetapkan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah yang dilakukan dengan mengacu pada prosedur yang dikemukakan oleh Frank M. Verducci yaitu menseleksi 27% jumlah data skor tertinggi dan 27% skor terendah.

Dari perhitungan tersebut didapatkan 27% dari tiap-tiap kelompok untuk skor tertinggi dan terendah pada kelas XI dengan 89 siswa adalah $27\% \times 89 = 24,03$ dibulatkan menjadi 24 siswa. Sehingga masing-masing kelompok berjumlah 12 siswa.

Setelah itu peneliti selanjutnya membuat ranking untuk menentukan subjek yang masuk pada kelompok model pembelajaran *Example non Example* dan kelompok *Picture and Picture* adalah dengan cara *Maching Paring* atau dicocokkan berdasarkan ranking, yaitu jumlah masing-masing kelompok subjek yang berjumlah 48 orang diberi angket motivasi belajar, kemudian nilai yang didapat masing-masing subjek diurut dari nilai yang tertinggi sampai terendah. Langkah-langkah penentuan kelompok.



Gambar 1.
 Desain *Maching Paring*.

Rancangan penelitian ini adalah Factorial Design 2x2. Penentuan desain merujuk pada pendapat Sudjana (1994:109) yaitu "unit-unit eksperimen dikelompokkan dalam sel sedemikian rupa sehingga unit-unit eksperimen didalam sel relatif homogen dan banyak unit eksperimen didalam sel sama dengan banyak perlakuan yang sedang diteliti".

Tabel 3. Pengelompokkan Sampel Eksperimen

Model Pembelajaran (A)	Model Pembelajaran (A)	
	<i>Example Non Example</i> (A ₁)	<i>Picture And Picture</i> (A ₂)
Motivasi Belajar (B)		
Tinggi (B ₁)	12	12
Rendah (B ₂)	12	12
Total	24	24

Untuk mempermudah pengontrolan terhadap masing-masing kelompok perlakuan maka rancangan penelitian sebagai berikut :

Tabel 4. Rancangan Penelitian

Motivasi Belajar (B)	Model Pembelajaran (A)		
	<i>Example Non Example</i> (1)	<i>Picture and Picture</i> (2)	
Kelompok Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁	μ _{B1}
Kelompok Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂	μ _{B2}
Rata-rata	μ _{A1}	μ _{A2}	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, langkah-langkah analisisnya yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak homogen. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji T tipe *The Separated* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *play teach play* terhadap hasil belajar passing bawah bola voli. Adapun hasil hitungan normalitas yaitu :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Hasil	Kelas	<i>lilefors</i>		H ₀
		D _{hitung}	D _{tabel}	
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,140	0,152	Diterima
	Kontrol	0,149	0,152	

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapatkan nilai normalitas *pretest* kelas eksperimen dengan adalah $D_h > D_t$ atau $0,140 < 0,152$ maka H₀ diterima, ini artinya data berdistribusi normal. Adapun nilai *pretest* kelas kontrol adalah $0,149 < 0,152$ maka H₀ diterima, ini artinya data berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil	Kelas	<i>lilefors</i>		H ₀
		D _{hitung}	D _{tabel}	
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,131	0,152	Diterima
	Kontrol	0,141	0,152	

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapatkan nilai normalitas *pretest* kelas eksperimen dengan adalah $D_h > D_t$ atau $0,140 < 0,152$ maka H₀ diterima, ini artinya data berdistribusi normal. Adapun nilai *pretest* kelas kontrol adalah $0,149 < 0,152$ maka H₀ diterima, ini artinya data berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Homegenitas *Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Nilai Varian Sampel	Perbandingan hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
V	66,32	11,09
N	34	34
F_{hitung}	1,09	
F_{tabel}	1,79	
Perbandingan	1,09 < 1,79	

Hasil homogenitas nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol adalah $F_{hitung} = 1,09$. Karena $F_{hitung} = 1,09$ lebih kecil dari $F_{tabel} = 1,77$ maka H_0 diterima, ini artinya data memiliki varians yang sama.

Tabel 8. Hasil Uji Homegenitas *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Nilai Varian Sampel	Perbandingan hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
V	66,32	11,09
N	34	34
F_{hitung}	1,41	
F_{tabel}	1,79	
Perbandingan	1,41 < 1,79	

Hasil homogenitas nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol adalah $F_{hitung} = 1,09$. Karena $F_{hitung} = 1,09$ lebih kecil dari $F_{tabel} = 1,77$ maka H_0 diterima, ini artinya data memiliki varians yang sama.

Berdasarkan hasil Uji T Sampel Berpasangan dengan nilai p value (Sig) < 0,05 maka H_0 diterima artinya pembelajaran model *play teach play* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar passing bawah bola voli siswa SMP Negeri 2 Pangkalpinang Pembelajaran model *play teach play* merupakan model pembelajaran dengan pembelajaran yang dijadikan sebagai perlakuan dalam meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli.

Penggunaan pembelajaran ini bertujuan untuk melihat pengaruh yang terjadi terhadap peningkatan hasil belajar passing bawah bola volisiswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Pangkalpinang. Penelitian ini adalah suatu jenis penelitian *quasi exsperimental design* dengan desain penelitian "*nonrandomized control group pretest-posttest design*". Dimana pembelajaran *play teach play* merupakan variabel bebas yang menjadi jawaban dan terbukti memberikan pengaruh serta peningkatan terhadap hasil belajar passing bawah bola voli.

Analisis uji-t menunjukkan bahwa T_{hitung} lebih besar dari T_{Tabel} , hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan passing bawah bolavoli siswa kelas VIII A setelah diberikan perlakuan melalui pembelajaran model *play teach play*.

Pada saat *pretest* besarnya rata-rata adalah sebesar 48,74 dan nilai rata-rata untuk data *posttest* adalah sebesar 81,41. Peningkatan hasil belajar passing bawah bola voli siswa kelas VIII A setelah mendapatkan pembelajaran dengan model *play teach play* meningkat sebesar 32,67 dari saat *pretest*. Dalam hal ini dapat dikatakan peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli siswa setelah perlakuan dilaksanakan melalui pembelajaran model *play teach play* adalah sebesar 81,41.

Kriteria pengujian, jika $F_0 > F_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan yang dipilih dengan db pembilang adalah db yang sesuai, maka H_0 ditolak, sehingga disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata peningkatan antara kelompok-kelompok yang diuji, sebaliknya untuk $F_0 \leq F_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima.

Data lengkap tentang konversi dari hasil keterampilan penilaian kualitas gerak pukulan servis pendek *backhand* tersebut dapat dilihat rangkuman harga-harga \bar{X} , dan SD untuk setiap perlakuan diperlihatkan pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Tabel ANAVA Faktorial 2 x 2

Model Pembelajaran	Model Pembelajaran E N E (A1)	Model Pembelajaran P & P (A2)	Total
Tinggi (B1)	$\sum X$ =488	$\sum X$ =473	$\sum X$ =961
	$\sum X^2$ =20168	$\sum X^2$ =19031	$\sum X^2$ =39199
	\bar{X} =40,667	\bar{X} =39,417	\bar{X} =80,083
	SD =5,42	SD =5,93	SD =11,35
	n =12	n =12	n =24
Rendah (B2)	$\sum X$ =392	$\sum X$ =421	$\sum X$ =813
	$\sum X^2$ =13164	$\sum X^2$ =15099	$\sum X^2$ =28263
	\bar{X} =32,67	\bar{X} =35,08	\bar{X} =67,75
	SD =5,71	SD =5,47	SD =11,18
	n =12	n =12	n =24
Total	$\sum X$ =880	$\sum X$ =894	$\sum X$ =1771
	$\sum X^2$ =33332	$\sum X^2$ =34130	$\sum X^2$ =67462
	\bar{X} =36,67	\bar{X} =37,25	\bar{X} =73,92
	SD =6,81	SD =6,00	SD =12,81
	n =24	n =24	n =48

Dari hasil pengujian uji normalitas menunjukkan keseluruhan data nilai L_0 lebih kecil dari nilai L_t , sehingga dapat disimpulkan keseluruhan data pada sampel berdistribusi normal.

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Keseluruhan Data

Kelompok	n	L_0	L_t	Kesimpulan
A1	24	0,03	0,173	Normal
A2	24	0,10	0,173	Normal
A1B1	12	0,10	0,242	Normal
A1B2	12	0,11	0,242	Normal
A2B1	12	0,06	0,242	Normal
A2B2	12	0,05	0,242	Normal

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai perhitungan uji homogenitas hasil belajar bulutangkis materi pukulan servis pendek *backhand* dapat dilihat pada rangkuman hasil perhitungan uji *Bartlett* dibawah ini:

Tabel 11. Rangkuman hasil perhitungan uji *Bartlett* $\alpha = 0,05$

Kelompok	Variansi	Variansi	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
	Gabungan				
A1B1	32,61				
A1B2	32,61				
A2B1	29,90	31,25	0,04	7,81	Homogen
A2B2	29,90				

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji analisis varians (ANOVA) dua arah. Penghitungan ANOVA atau analisis varian dapat dilihat pada rangkuman berikut:

Tabel 12. Rangkuman Hasil Perhitungan Analisis Varians (ANOVA) 2 x 2

Sumber Variasi	dk	Jumlah Kuadrat (JK)	Rata-Rata Jumlah Kuadrat (RJK)	Fhitung	Ftabel
Model Pembelajaran (A)	1	4,08	4,08	0,13	4,05 (5%)
Motivasi Belajar (B)	1	456,34	456,34	14,37	4,05 (5%)
Interaksi	1	40,34	40,34	1,27	4,05 (5%)
Dalam Kelompok	44	1397,17	30,78		
Total	47	1897,92			

Apabila mengacu pada penilaian KKM sekolah (70), maka siswa yang melakukan sebelum menggunakan model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti banyak yang masih terlihat canggung dan sukar melakukan. Walaupun terlihat mudah, tes penempatan servis yang dilakukan harus mengikuti format yang telah dibuat seperti kualitas gerakan pukulan servis pendek *backhand* materi bulutangkis dan telah di validasi sebelumnya oleh tim ahli. Yaitu pada fase pelaksanaan, lanjutan, dan fase *follow-through*, baik posisi kepala, lengan, tungkai dan kaki yang baik. Hal ini juga tentu berpengaruh pada ketepatan penempatan servis oleh siswa.

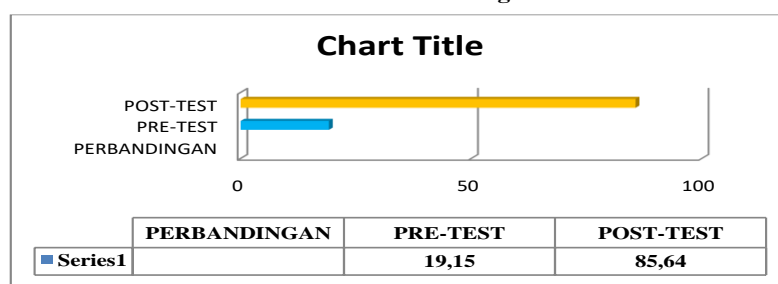
a. Data Penempatan Servis Pendek *Backhand* Bulutangkis Berdasarkan Kelompok Yang Diberi Perlakuan Dengan Model Pembelajaran *Example Non Example*

PENGELOMPOKAN GAYA BELAJAR E N E					
MOTIVASI TINGGI			MOTIVASI RENDAH		
NO	NAMA	SKOR	NO	NAMA	SKOR
1	ABD	95	1	RIS	87
2	DAP	94	2	SSB	85
3	LS	94	3	ES	85
4	NA	93	4	JPD	84
5	AR	93	5	MHL	83
6	ER	92	6	PW	82
7	NNS	91	7	AM	80
8	SKN	90	8	DT	79
9	ER	90	9	MA	77
10	LNS	89	10	NA	75
11	MKF	88	11	AF	73
12	NL	86	12	FNQ	70
12		1095	12		960
X Bar =		91,25	X Bar =		80
TOTAL			TOTAL		2055

b. Data Penempatan Servis Pendek *Backhand* Bulutangkis Berdasarkan Kelompok Yang Diberi Perlakuan Dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

PENGELOMPOKAN GAYA BELAJAR P & P					
MOTIVASI TINGGI			MOTIVASI RENDAH		
NO	NAMA	SKOR	NO	NAMA	SKOR
1	AP	95	1	NR	86
2	AY	94	2	RA	85
3	MB	94	3	IHN	85
4	MK	93	4	IT	84
5	BY	92	5	PSL	83
6	DAN	92	6	PPS	82
7	RA	91	7	AP	80
8	RM	90	8	AA	79
9	IM	89	9	MAFA	77
10	II	89	10	MS	76
11	PHFH	88	11	DK	73
12	PP	87	12	DA	72
12		1094	12		962
X Bar =		91,166667	X Bar =		80,166667
TOTAL			TOTAL		2056

C. Perbandingan Rata-rata Pre-Test Dan Post-Test Data Penempatan Servis Pendek *Backhand* Dalam Bulutangkis



Gambar 2. Perbandingan Pre-Test Dan Post-Test

Diketahui bahwa pre-test siswa yang melakukan penempatan servis pada pukulan servis pendek *backhand* belum ada yang tuntas ($19,15 < 70$). Sementara siswa yang telah diberi perlakuan penerapan model pembelajaran dan motivasi belajar mencapai rata-rata ($85,64 > 70$) dan dikategorikan tuntas.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis statistik terhadap data yang diperoleh, hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Terdapat Perbedaan Antara Model Pembelajaran *Example Non Example* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Bulutangkis Pada Materi Servis Pendek *Backhand* Kelas XI SMA Swasta Nurul Hasanah. Terdapat Interaksi Antara Model Pembelajaran *Example Non Example* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bulutangkis Pada Materi Servis Pendek *Backhand* Kelas XI SMA Swasta Nurul Hasanah. Terdapat Perbedaan Antara Model Pembelajaran *Example Non Example* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Bulutangkis Pada Materi Servis Pendek *Backhand* Kelas XI SMA Swasta Nurul Hasanah Pada Kelompok Siswa Motivasi Belajar Tinggi. Terdapat Perbedaan Antara Model Pembelajaran *Example Non Example* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Bulutangkis Pada Materi Servis Pendek *Backhand* Kelas XI SMA Swasta Nurul Hasanah Pada Kelompok Siswa Motivasi Belajar Rendah. Terdapat pengaruh penempatan servis pendek *backhand* terhadap kualitas gerak pukulan servis pendek *backhand* pada saat sebelum diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam materi bulutangkis

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar. 2008 Pendidikan Jasmani Untuk Sma. Jakarta : Erlangga
- Alhusin, Syahril. 2007. Gemar Bermain Bulutangkis. Surakarta.
- Ardhana, Wayan. 1990. Atribusi Terhadap Sebab-Sebab Keberhasilan Dan Kegagalan Serta Kaitannya Dengan Motivasi Untuk Berprestasi, Pidato Pengukuhan, Ikip Malang, Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta
- Kurniasih, I, Sani B. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Cetakan Ke-empat. Kata Pena, 2016
- Oemar Hamalik. 2010. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Sadirman A.M Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- S. Nasution, 1986. Didaktik Asas Mengajar, Bandung : Jemmars
- Sudjana. 2017. Metoda Statistika, Bandung :PT.Tarsito Bandung
- Sunarno, A. & Derita,S Sihombing. 2011. Metode Penelitian Olahraga. Surakarta.Penerbit: Yuma Pustaka

Syah, Muhibbin. 2010. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, Bandung:Remaja Rosdakarya

Tohar, 1992. Olahraga Pilihan Bulutangkis, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan 1992

Tony Grice. 2007. Bulutangkis, Petunjuk Praktis Untuk Pemula