

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

Sri Sundari
Universitas 17 Agustus 1945 Cirebon
email: sri_justified27@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran taktis dan teknis pada siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolavoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 9 Kota Cirebon yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui sampel jenuh. Instrumen yang digunakan penulis adalah skala motivasi yang berupa questioner dan untuk tes keterampilan bermain bolavoli menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Hasil penelitian ini adalah 1) Terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan taktis dan teknis; 2) Terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan taktis dan teknis pada kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi; 3) Terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan taktis dan teknis pada kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah; 4) Tidak terdapat adanya interaksi antara pendekatan pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolavoli.

Kata kunci: *taktis, teknis, motivasi, bolavoli.*

**THE INFLUENCES OF LEARNING APPROACH AND MOTIVATION
TO THE LEARNING SKILL OUTCOMES OF PLAYING VOLLEYBALL**

Sri Sundari
Universitas 17 Agustus 1945 Cirebon
email: sri_justified27@yahoo.com

Abstract

The purposes of this research is to know the influences of tactical and technical learning approach to the students who have high and low motivations of volleyball learning skill outcomes. The method used in this research is an experimental with factorial design 2 x 2. The population of the research is 40 students of Junior High School 9 Cirebon City who choose volleyball as their extracurricular activity. The sampling technique that performed is through a saturated sample. The instruments used by the writer are a motivation scale in the form of questioners and a Game Performance Assessment Instrument (GPAI) for a volleyball skill test. The results of the research are 1) there is a different influence of volleyball skills among groups of students who get learning trough a tactical and technical approach; 2) There is a different influence of volleyball skills among highly motivated groups of students who get learning trough a tactical and technical approach; 3) There is a different influence of volleyball skills among lowly motivated groups of students who get learning trough a tactical and technical approach; 4) There is no interaction between learning approach and motivation to volleyball skill outcomes.

Keywords: *tactical, technique, motivation, volleyball*

Pendahuluan

Permainan bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu terdiri dari 6 orang pemain. Permainan bolavoli bertujuan untuk mempraktikkan teknik dan taktik memainkan bola di lapangan untuk meraih poin atau skor kemenangan. Cabang olahraga bolavoli salah satu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang, karena dalam setiap permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk semua gerakan dalam permainan bolavoli itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Subroto dan Yudiana (2013, hal. 25) permainan bolavoli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing anggota regu. Permainan bolavoli adalah salah satu cabang olahraga yang banyak diminati dan digemari masyarakat luas, baik oleh anak-anak, remaja, dewasa, maupun orangtua, hal ini disebabkan karena mempunyai daya tarik tersendiri dari olahraga permainan bolavoli. Permainan ini menumbuhkan kegembiraan, menciptakan kerjasama, dan peraturannya sangat ketat untuk menjaga sportivitas, memenuhi hasrat bergerak, dan memelihara kesehatan tubuh.

Untuk dapat melakukan permainan bolavoli terlebih dahulu harus menguasai teknik dasarnya. Berkaitan dengan teknik dasar bolavoli menurut Subroto dan Yudiana (2013, hal. 34) keterampilan teknik bolavoli adalah keterampilan dasar bermain yang dikembangkan menurut hukum dan teori yang sudah teruji dalam ilmu dan pengetahuan yang menunjang terhadap efisiensi dan efektifitas pelaksanaan teknik tersebut. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, teknik dasar permainan bolavoli merupakan suatu proses gerak tubuh yang dibuktikan dengan aktivitas jasmani yang menyangkut cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan permainan menurut hukum dan teori yang berlaku

untuk mencapai suatu hasil yang maksimal. Dalam olahraga bolavoli diperlukan adanya kerjasama tim, maksudnya permainan akan berjalan dengan lancar dan efektif apabila ada kerjasama yang baik dan kompak, hal tersebut dapat diciptakan melalui latihan yang rutin. Selain faktor teknik, diperlukan juga faktor taktis yang dinamis yang dapat mendatangkan suasana kegembiraan atau keceriaan selama kegiatan permainan. Seorang guru atau pelatih harus memberikan materi ajar secara keseluruhan, sehingga siswa mampu menguasai berbagai hal dan dapat memperoleh pengalaman baru.

Berdasarkan pengalaman di lapangan, sering dijumpai siswa sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru atau pelatih. Selama ini banyak guru atau pelatih yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tradisional dalam proses mengajar, pembelajaran dengan cara ceramah dimana peran guru aktif dan peserta didik cenderung pasif, juga menekankan pengajaran hanya pada penguasaan keterampilan atau teknik dasar suatu cabang olahraga saja. Selain itu sebagai guru atau pelatih juga lebih cenderung menunjukkan siswa yang psikomotoriknya baik agar lebih cepat meniru gerakan yang diharapkan, sedangkan siswa yang lain hanya pasif saja, akibatnya suasana pembelajaran kurang hidup karena siswa kurang antusias mengikuti pelajaran.

Guru sebagai pengajar memiliki peranan penting dalam mengorganisasi dan mengatur lingkungan belajar siswa sebaik-baiknya sehingga tercipta kegiatan belajar yang ideal. Tentunya dari situasi tersebut siswa-siswa memiliki tingkatan motivasi, kecakapan, kecerdasan, minat, bakat dan kreativitasnya yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting, karena motivasi menentukan usaha siswa dalam proses belajarnya seperti menurut Yusuf (dalam Riduwan, 2012, hal. 200) ...bahwa para siswa yang memiliki motivasi tinggi,

belajarnya lebih baik dibanding dengan para siswa yang memiliki motivasinya rendah. Menurut Syaodih (dalam Riduwan, 2012, hlm. 201) Fungsi motivasi adalah: 1) mendorong anak dalam melaksanakan sesuatu aktivitas atau tindakan; 2) dapat menentukan arah dan tindakan seseorang; dan 3) memotivasi berfungsi dalam menyelesaikan jenis-jenis perbuatan dan aktivitas seseorang.

Siswa yang termotivasi untuk belajar dapat dilihat dari minat, ketajaman, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan. Sedangkan siswa yang kurang termotivasi menunjukkan ketidakmauan dalam belajar, merasa cepat bosan dalam belajar, dan mungkin menghindari dari kegiatan belajar mengajar. Motivasi akan memberi dorongan kepada siswa agar semangat dalam kegiatan latihan dan membantu siswa mendapatkan petunjuk atau arah yang akan dicapainya. Dari pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran cabang olahraga permainan di beberapa sekolah, banyak ditemukan masalah ketidakseimbangan pembelajaran antara pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dan pada penguasaan keterampilan taktik. Hal ini tentunya menjadi tugas guru dan pelatih untuk bisa meningkatkan dan merancang kegiatan pembelajaran dengan intensif dan terencana dengan baik. Disamping itu pula harus menciptakan suatu suasana atau lingkungan untuk belajar yang membuat siswa semangat dan antusias dengan sedemikian rupa sehingga membuat siswa aktif dan dapat menghasilkan sesuatu tidak hanya menerima pelajaran dari guru tetapi dapat menerima situasi yang menyenangkan dan bergairah selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang efektif akan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu menggambarkan kondisi siswa sebagaimana dipaparkan di atas adalah pendekatan pembelajaran taktik. Pendekatan pembelajaran Taktis dikembangkan

oleh Bunker dan Thorpe di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Mereka mengembangkan suatu model pembelajaran yang diberi nama *Teaching Games For Understanding* (TGFU), yaitu suatu pendekatan yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan. Menurut Werner dkk. (1996, hal. 28-29) *The approach of tactics is a model of learning by using the situation game in which it contained problems associated with certain tactics game with level of difficulty*. Artinya bahwa pendekatan taktik merupakan model pembelajaran dengan menggunakan situasi permainan di mana di dalamnya terdapat masalah-masalah yang berhubungan dengan taktik permainan dengan tingkat kesulitan tertentu.

Tujuan utama pendekatan taktis dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Melalui pendekatan taktis, siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan taktik, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan. Menurut Holt dkk, (2002, hal. 163) munculnya pembelajaran Taktis sebagai reaksi atas keprihatinan bahwa anak-anak berada di sekolah dengan: 1) kurang memperhatikan penampilan; 2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan; 3) sebagian yang mencapai daya tahan; 4) tergantung pada pelatih dan guru; dan 5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi.

Dengan menggunakan pendekatan taktis, diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Esensi paling penting dalam proses belajar mengajar adalah motivasi. Dalam motivasi tersebut akan terjadi transfer ilmu baik dari guru

kepada siswa maupun dari siswa ke siswa. Menurut Staton (dalam Setyobroto, 2002, hal. 19) seseorang akan belajar hanya apabila ia mempunyai kemauan untuk belajar. Adanya kemauan untuk belajar tersebut menunjukkan bahwa individu yang bersangkutan mempunyai motivasi untuk belajar. Dengan pendapat tersebut motivasi merupakan proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dari itu, peran aktif atau antusias siswa dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain bolavoli yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan pendekatan taktis siswa akan memiliki keterampilan bermain bolavoli yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pendekatan teknis. Karena menurut asumsi peneliti bahwa dengan menggunakan pendekatan taktis siswa lebih tertarik untuk belajar karena seperti dalam situasi permainan yang sebenarnya, apalagi apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi akan menunjang secara maksimal terhadap keterampilan bermain bolavoli. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dalam penelitian dan pengamatan dengan mengambil judul tentang Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bolavoli. Dari judul penelitian di atas terdapat variabel bebas (*independent Variable*) adalah variabel penyebab atau variabel yang mempengaruhi yaitu Pendekatan Pembelajaran (X1) dan Motivasi (X2), dan variabel terikat (*dependent variable*) yang merupakan variabel akibat atau variabel yang dipengaruhi yaitu Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bolavoli (Y).

Metode

Partisipan dalam penelitian ini adalah 40 siswa SMPN 9 Kota Cirebon tahun pelajaran 2014 / 2015 yang mengikuti eks-

trakurikuler olahraga bolavoli. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel dari Riduwan dengan teknik pengambilan sampel (teknik *sampling*) *Sampling* Jenuh yaitu teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel. Dari seluruh sampel (40 siswa), peneliti melakukan test awal dengan menggunakan *questioner* motivasi, untuk melihat kelompok motivasi tinggi dan motivasi rendah. Hasil perangkungan ditemukan 20 siswa dengan motivasi tinggi dan 20 siswa dengan motivasi rendah. Dalam penelitian ini kenapa peneliti memilih desain faktorial 2x2, karena desain faktorial merupakan cara yang efisien untuk mempelajari beberapa hubungan dengan satu set data, mempelajari interaksi antara variabel, selain itu desain ini menguji sejumlah hubungan dalam penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan skala Guttman untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan bermain bolavoli. Untuk skala motivasi siswa yang berdasarkan pengembangan dan perumusan indikator yang mengacu kepada kisi-kisi alat pengumpulan motivasi belajar menurut riduwan (2012, hal. 230) yang disajikan pada Tabel 1.

Pada Tabel 1 Menunjukkan kisi-kisi terdiri dari 46 item tes dan hasil dari uji coba tersebut item tes yang valid terdiri dari 36 item butir soal dengan reliabilitas sebesar 0,93. Menurut Mitchell dkk. (1997, hlm. 219) untuk mengetahui tes keterampilan bolavoli menggunakan tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*), berdasarkan pengembangan dan perumusan indikator yang mengacu pada Tabel 2.

Pada Tabel 2. Menunjukkan kisi-kisi dalam pengumpulan data tes keterampilan bolavoli. Data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan bantuan *software MS Excel 2007* dan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau IBM

Tabel 1. Kisi-Kisi Alat Pengumpul Data Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Sub Aspek	No. Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Ketekunan dalam belajar.	Kehadiran Di sekolah.	1,3,5	2,4	5
	Mengikuti PBM di lapangan.	6,8	7,9	4
	Latihan di rumah.	10,12,14	11,13,15	6
Ulet dalam menghadapi kesulitan.	Sikap terhadap kesulitan.	16,18,20	17,19,21	6
	Usaha mengatasi kesulitan.	22	23	2
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran.	24,26	25,27	4
	Semangat dalam mengikuti PBM.	28,30	29,31	4
Berprestasi dalam belajar	Keinginan untuk berprestasi.	32,33	34	3
	Kualifikasi hasil.	35,37	36,38	4
Mandiri dalam belajar	Ketekunan Berlatih.	39,41	40	3
	Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran.	43,45	42,44,46	5
Jumlah				46

Tabel 2. Alat Pengumpul Data Tes Keterampilan Bolavoli GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Masalah Taktik	Gerak Tanpa Bola	Gerak Dengan Bola
<i>Skoring (Offense)</i>		
Umpan untuk serangan	<i>Base.</i> <i>Open-up.</i> <i>Pursuit.</i> <i>Transition.</i>	Pas bawah: <i>free ball</i> , penerimaan servis. Pas atas: umpan.
Memenangkan angka	<i>Transition : to attack base.</i>	Serangan: <i>spike</i> , tipuan, <i>roll shot</i> , <i>down ball</i> . <i>Serve</i> : servis bawah, servis atas
Seangan tim	Penerimaan servis. <i>Free ball.</i> <i>Transition.</i> <i>Communication.</i>	<i>Pass-set-attack.</i> Kombinasi
Mencegah skor		
Pertahanan ruang di lapangan sendiri	<i>Base.</i> <i>Open-up.</i> <i>Pursuit.</i>	
Pertahanan dan penyerangan	<i>Base: read, adjust.</i> <i>Transition.</i>	<i>Dig, solo block.</i>
Pertahanan tim	<i>Base.</i> <i>Floor defense: up defense,</i> <i>back defense.</i> <i>Communication.</i>	<i>Counter attack.</i> <i>Double block.</i>

SPSS versi 18.0. Data berupa hasil tes keterampilan bermain bolavoli siswa diana-

lisa secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik. Data yang diolah dalam

penelitian ini yaitu data gain dengan rumus sebagai berikut: $Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Posttest}$ setelah diperoleh gain, selanjutnya dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan bermain bolavoli antara kelas pendekatan pembelajaran taktis dan teknis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Riduwan (2012, hal. 50) Eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam situasi yang terkontrol secara ketat. Dalam penelitian ini penulis mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain, maka metode yang paling tepat adalah metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2x2, lebih lanjut dijelaskan menurut Sugiyono (2012, hlm. 114) Desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (*variabel independen*) variabel bebas terhadap hasil (*variabel dependen*) variabel terikat. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran dan motivasi, sedangkan variabel dependen atau variabel terikat adalah hasil belajar keterampilan bermain bolavoli. Dalam penelitian ini kenapa peneliti memilih desain faktorial 2x2, karena desain faktorial merupakan cara yang efisien untuk mempelajari beberapa hubungan dengan satu set data, mempelajari interaksi antara variabel, selain itu desain ini menguji sejumlah hubungan dalam penelitian eksperimen.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dikarenakan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen, maka pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan software *MS Excel 2007* dan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau *IBM SPSS versi 18.0*. Berdasarkan kepada tujuan pe-

nelitian maka yang akan dijelaskan pada hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan bermain bolavoli. Rangkuman hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.

Deskripsi data gain keterampilan bermain bolavoli siswa pada pendekatan pembelajaran taktis dan teknis untuk motivasi tinggi dan rendah. Diperoleh bahwa pada pendekatan pembelajaran taktis dengan motivasi tinggi mempunyai rata-rata 2,20 dengan standar deviasi 0,77 dan mempunyai nilai maksimum 3,17 serta nilai minimum 1,17. Sedangkan pada pendekatan pembelajaran teknis dengan motivasi tinggi mempunyai rata-rata 1,52 dengan standar deviasi 0,53 dan mempunyai nilai maksimum 2,67 serta nilai minimum 0,83. Setelah itu akan dilakukan analisis secara statistik dengan melakukan uji hipotesis.

Tabel 4. memperlihatkan bahwa nilai probabilitas atau sig. (*2-tailed*) lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran taktis secara signifikan mempunyai rata-rata peningkatan keterampilan bermain bolavoli yang lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran teknis.

Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran taktis secara signifikan mempunyai rata-rata peningkatan keterampilan bermain bolavoli yang lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran teknis. Dengan melihat kenyataan yang ada dilapangan kelompok siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran taktis pada saat dilapangan lebih senang dan antusias terhadap proses pembelajaran pendekatan pembelajaran taktis yang tidak membuat jenuh siswa sehingga keinginan untuk belajar lebih besar karena pendekatan taktis lebih berorientasi terha-

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bolavoli

Motivasi	Deskripsi	Taktis	Teknis
Tinggi	N	10	10
	Rata-Rata	2,20	1,18
	Simpangan Baku	0,77	0,27
	Maksimum	3,17	1,67
	Minimum	1,17	0,67
Rendah	N	10	10
	Rata-Rata	1,52	0,83
	Simpangan Baku	0,53	0,34
	Maksimum	2,67	1,33
	Minimum	0,83	0,33
Total	N	20	20
	Rata-Rata	1,86	1,03
	Simpangan Baku	0,73	0,33

Tabel 4. Uji Perbedaan Data Gain Keterampilan Bermain Bolavoli Siswa Kedua Kelompok Pembelajaran

Pembelajaran	n	Rata-Rata	t	Sig. (2-tailed)	H _o	
<i>Equal variances</i>	Taktis	20	1,8590	4,591	0,000	Ditolak
<i>not assumed</i>	Teknis	20	1,0245			

dap proses permainan atau game menurut Juliantine (2011, hlm. 121) melalui pendekatan pembelajaran taktis dapat mendukung terhadap peserta didik kepada keinginan yang lebih besar dalam mempelajari permainan, begitu pula melalui kegiatan ini dapat menumbuhkan pengertian dan pemahaman akan bermain dan meningkatkan kemampuan dalam bermain. Berkenaan dengan hal tersebut, dengan menggunakan pendekatan pembelajaran taktis siswa lebih antusias dan bergairah dalam proses kegiatan latihan permainan bolavoli. Siswa menjadi lebih dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan taktikal dalam pemahaman keterampilan bermain bolavoli.

Tabel 5 memperlihatkan bahwa nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga H_o ditolak. Dengan demikian, siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran taktis secara signifikan mempunyai rata-rata peningkatan keterampilan bermain bolavoli yang lebih tinggi daripada siswa yang

memperoleh pendekatan pembelajaran teknis pada motivasi yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan ternyata siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran taktis secara signifikan mempunyai rata-rata peningkatan keterampilan bermain bolavoli yang lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran teknis pada motivasi yang tinggi. Menurut Riduwan (2012, hlm. 200) para siswa yang memiliki motivasi tinggi, belajarnya lebih baik dibanding dengan para siswa yang memiliki motivasinya rendah. Menurut pernyataan di atas, siswa yang memiliki motivasi tinggi belajarnya akan nampak lebih baik dibanding dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Dari paparan yang dijelaskan di atas, terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan taktis dan teknis pada kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi.

Tabel 5. Uji Perbedaan Data Gain Keterampilan Bermain Bolavoli Siswa yang Memiliki Motivasi Tinggi Kedua Kelompok Pembelajaran

Pembelajaran		n	Rata-Rata	t	Sig. (2-tailed)	H ₀
<i>Equal variances not assumed</i>	Taktis	10	2,2010	3,849	0,001	Ditolak
	Teknis	10	1,2000			

Tabel 6. memperlihatkan bahwa nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga H₀ ditolak. Dengan demikian, siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran taktis secara signifikan mempunyai rata-rata peningkatan keterampilan bermain bolavoli yang lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran teknis pada motivasi yang rendah.

Menurut Forrest, Webb dan Pearson (dalam Yudiana, 2010, hal. 40) menyatakan bahwa “Pendekatan tradisional atau pendekatan pembelajaran teknik formatnya adalah pemanasan, pengembangan keterampilan, modifikasi permainan dan kemudian bermain. Maksud dari pendapat tersebut adalah bagi siswa yang memiliki tingkat motivasi rendah kurang cocok diajar melalui pendekatan pembelajaran teknis/ konvensional ini yang akhirnya berdampak terhadap peningkatan keterampilan permainan bolavoli menjadi tidak optimal, menurunkan motivasi dan menimbulkan suasana monoton serta kejenuhan yang disebabkan oleh faktor-faktor internal tersebut. Berdasarkan temuan secara praktis dari hasil penelitian penulis dan didukung oleh beberapa penemuan hasil penelitian sebelumnya, secara peningkatan dari hasil gain ternyata terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan taktis dan teknis pada kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 7. tampak bahwa interaksi antara pembelajaran dengan motivasi siswa diperoleh nilai F sebesar 1,039 dan nilai signifikansi 0,315. Nilai signifikansi ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 yang

ditetapkan. Ini berarti bahwa tidak terdapat interaksi antara motivasi siswa dan pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan bermain bolavoli siswa. Dengan demikian mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan bermain bolavoli tidak selalu bergantung pada motivasi siswa atau dengan kata lain untuk meningkatkan keterampilan bermain bolavoli siswa tidak harus melihat motivasi belajarnya.

Menurut Joyce & Weil (dalam Juliantine dkk. 2013, hlm. 7). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Maksud pendapat di atas pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa, serta membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan motivasi siswa. Hal ini tidak hanya dapat dilihat dari hasil uji ANOVA dua jalur namun juga dari hasil penelitian pada rumusan masalah kesatu sampai ketiga. Berikut diuraikan kaitan rumusan masalah kesatu sampai ketiga dengan mengapa tidak terjadi interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan motivasi siswa.

Hasil uji hipotesis pada Tabel 4. Tabel 5. dan Tabel 6. diperoleh bahwa pendekatan pembelajaran taktis selalu lebih baik dari pembelajaran teknis baik secara keseluruhan maupun pada motivasi tinggi dan motivasi yang rendah. Artinya bahwa rata-rata keterampilan bermain siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran taktis lebih tinggi dibandingkan teknis.

Tabel 6. Uji Perbedaan Data Gain Keterampilan Bermain Bolavoli Siswa yang Memiliki Motivasi Rendah Kedua Kelompok Pembelajaran

Pembelajaran		n	Rata-Rata	t	Sig. (2-tailed)	H _o
<i>Equal variances not assumed</i>	Taktis	10	1,5170	3,381	0,003	Ditolak
	Teknis	10	0,8490			

Tabel 7. Hasil Uji ANOVA Dua Jalur Keterampilan Bermain Bolavoli Berdasarkan Motivasi Siswa dan Pembelajaran

Sumber	Jumlah Kuadrat	dk	Rata-Rata Kuadrat	F	Sig.	H _o
Pembelajaran	6,964	1	6,964	26,112	0,000	Ditolak
Motivasi	2,678	1	2,678	10,042	0,003	Ditolak
Pembelajaran*Motivasi	0,277	1	0,277	0,315	0,315	Diterima

Siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran taktis dan mempunyai motivasi tinggi rata-ratanya lebih baik dibandingkan siswa yang mempunyai motivasi tinggi namun menggunakan pendekatan pembelajaran teknis. Jika dibandingkan dengan yang memperoleh pembelajaran taktis namun mempunyai motivasi yang rendah, rata-ratanya tetap lebih tinggi.

Jadi, pembelajaran taktis selalu lebih baik dari teknis dan motivasi tinggi selalu lebih baik dari motivasi rendah. Fakta ini menunjukkan bahwa tidak ada interaksi antara pembelajaran dan motivasi. Implikasi dari hasil ini yaitu bahwa dalam menerapkan pendekatan pembelajaran taktis kepada siswa, seorang guru tidak perlu memperhatikan motivasi siswa. Karena baik siswa yang mempunyai motivasi tinggi maupun rendah, jika belajar menggunakan pendekatan pembelajaran taktis, keterampilan bermain bolavolinya akan meningkat kalau dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pendekatan teknis.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data diperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diajukan. Adapun kesimpulan yang diperoleh adalah 1) Terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pem-

belajaran melalui pendekatan taktis dan teknis; 2) Terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan taktis dan teknis pada kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi; 3) Terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bolavoli antara kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan taktis dan teknis pada kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah; 4) Tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan motivasi terhadap keterampilan bermain bolavoli.

Daftar Pustaka

- Werner, P. dkk. (1996). Teaching Games For Understanding evolution of a model. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 67 (1), hlm. 28-33.
- Mitchell, S. A. dkk. (1997). *Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois: Champaign.
- Holt, N. L. dkk. (2002). Expanding The Games for Understanding Model : New Avenues for Future Research and practise. *Journal of Teaching*

- in Physical Education*, 21, hlm. 162-176.
- Juliantine, T dkk. (2011). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Juliantine, T dkk. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: FPOK UPI.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Setyobroto, S. (2002). *Psikologi Olahraga*. Jakarta: UNJ.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Yudiana, Y. (2010). *Model Latihan Keterampilan Permainan Bolavoli*. Bandung: FPOK. UPI.
- Yudiana, Y. dan Subroto, T. (2013). *Modul Permainan Bolavoli*. Bandung: FPOK UPI.