

**HASIL BELAJAR SMASH PADA PERMAINAN BOLAVOLI  
(Studi Eksperimen Gaya Mengajar Dan Kemampuan Motorik)**



Oleh:  
**ABD. HALIM**  
No. Reg. 7217157751

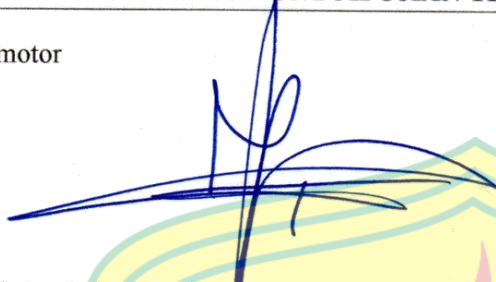
Disertasi Yang Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Mendapatkan  
Gelar Doktor

**PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**2020**

**PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR  
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI/PROMOSI DOKTOR**

Promotor

Co-Promotor



Prof. Dr. dr. James Tangkudung, Sportmed., M.Pd

Prof. Dr. Firmansyah Dlis., M.Pd.

Tanggal: 10-06-2020.

Tanggal: 22-06-2020.

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

Dr. Komarudin, M.Si  
(Ketua)<sup>1</sup>



27-07/2020

Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd  
(Sekretaris)<sup>2</sup>



23-7-2020

Nama : Abd. Halim

No. Registrasi : 7217157751

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Tanggal Lulus :

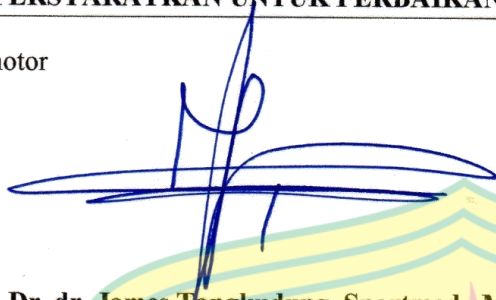
<sup>1</sup> Rektor Universitas Negeri Jakarta

<sup>2</sup> Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

**PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR  
DIPERSYARATKAN UNTUK PERBAIKAN SETELAH UJIAN TERTUTUP DISERTASI**

Promotor

Co-Promotor



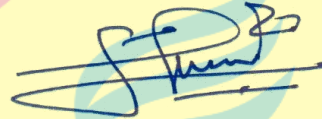
**Prof. Dr. dr. James Tangkudung, Sportmed., M.Pd**

**Prof. Dr. Firmansyah Dlis., M.Pd.**

Tanggal: 10.06.2020

Tanggal: 22.06.2020

Mengetahui;  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Olahraga PPs UNJ



**Prof. Dr. Firmansyah Dlis., M.Pd**

Tanggal: 22.06.2020

Nama : Abd. Halim

No. Registrasi : 7217157751



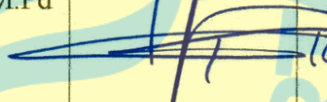



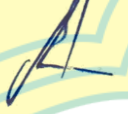
Angkatan : 2015/2016

**LEMBAR BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN  
SETELAH UJIAN TERTUTUP DISERTASI**

Nama : Abd. Halim

No. Registrasi : 7217157751

Program Studi : Doktor Pendidikan Olahraga

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Ivan Hanafi, M.Pd (Ketua)		22/9/2020
2	Prof. Dr. Firmansyah Dlis., M.Pd. (Sekretaris/ Co-Promotor)		22/6/20
3	Prof. Dr. dr. James A.P. Tangkudung, Sportmed., M.Pd (Promotor)		10/6/20
4	Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd (Penguji)		8/6/20
5	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd (Penguji)		15/05/20
6	Dr. Samsudin., M.Pd. (Penguji)		11/05/20
7	Prof. Dr. Faisal Abdullah, SH, M.Si, DFM (Penguji Luar)		4/05/20



## **THE SMASH LEARNING OUTCOME IN VOLLEYBALL GAMES** **(The Experimental Study Teaching Style and Motor Ability)**

---

**ABD. HALIM**

[abdul.halim@esaunggul.ac.id](mailto:abdul.halim@esaunggul.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research was determine the effect of free variables that the teaching style and the moderator variable motor ability of the dependent variable of lthe smash learning outcome in volleyball games. This research was carried out with an experimental method with a 2x3 factorial design. This research was conducted at State Junior High School 04 East Sinjai, Sinjai Regency. The samples were 54 out of the 140 eight grade students. The hypothesis testing in this study was done by using the Tukey test. Based on the results of the study, it can be concluded that: 1) difference between group of command teaching style (A1) with group of self-check teaching style (A2) equal to  $0,003 < 0,05$ , mean  $h_0$  rejected. 2) The difference between group of command teaching style (A1) and group of reciprocal teaching style (A3), value =  $0,007 < 0,05$ , means  $h_0$  rejected. 3) The difference between the self-check teaching style group (A2) and the reciprocal teaching style group (A3), worth =  $0,006 > 0,05$ , means  $h_0$  rejected. 4) The interaction effect of fo (AB) worth =  $0,037 < 0,05$  means  $h_0$  is rejected. 5) Differences in the smash learning outcome in volleyball games results between command teaching styles with high motor ability and self-check teaching style with high motor ability (A1B1 and A2B1) valued at  $0,015 < 0,05$  means  $h_0$  is rejected. 6) Differences in the smash learning outcome in volleyball games result between command teaching style with high motor ability and reciprocal teaching style with high motor ability (A1B1 and A3B1). Value =  $0,008 < 0,05$  means  $h_0$  is rejected. 7) Differences in the smash learning outcome in volleyball games results between self-check teaching style with high motor ability and reciprocal teaching style with high motor ability (A2B1 and A3B1) method =  $0,009 < 0,05$  means  $h_0$  is rejected. 8) Differences in the results of the smash learning outcome in volleyball games between command teaching styles with low motor ability and self-check teaching style with low motor ability (A1B2 and A2B2) valued =  $0,004 < 0,05$  means  $h_0$  rejected. 9) Differences in the results of the smash learning outcome in volleyball games between command teaching styles with low motor ability and reciprocal teaching style with low motor ability (A1B2 and A3B2) worth =  $0,005 < 0,05$  means  $h_0$  is rejected. 10) The difference of the smash learning outcome in volleyball games result between self-check teaching style with low motor ability and reciprocal teaching style with low motor ability (A2B2 and A3B2) worth =  $0,007 < 0,05$  means  $h_0$  is rejected. Thus, it was concluded that there was on the effect of teaching style and motor ability in improving the smash learning outcome in volleyball games.*

**Keywords:** volleyball, smash, Teaching style, Motor ability.

# PENGARUH GAYA MENGAJAR DAN KEMAMPUAN MOTORIK TERHADAP HASIL BELAJAR SMASH PERMAINAN BOLAVOLI

---

ABD. HALIM

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas yaitu gaya mengajar dan variabel moderator kemampuan motorik terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar smash permainan bolavoli. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode eksperimen dengan rancangan faktorial 2x3. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 04 Sinjai Timur Kabupaten Sinjai. Besar sampel penelitian sebanyak 54 siswa kelas VIII dari 140 siswa kelas VIII. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Tukey. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Kelompok gaya mengajar komando (A1) dengan kelompok gaya mengajar *self-check* (A2) senilai  $0,003 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. 2) Perbedaan antara kelompok gaya mengajar komando (A1) dengan kelompok gaya mengajar resiprokal (A3), senilai  $= 0,007 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. 3) Perbedaan antara kelompok gaya mengajar *self-check* (A2) dengan kelompok gaya mengajar resiprokal (A3), senilai  $= 0,006 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. 4) Pengaruh interaksi (*interaction effect*) f0 (AB) senilai  $= 0,037 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 5) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik tinggi dan gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik tinggi (A1B1 dan A2B1) senilai  $0,015 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 6) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik tinggi dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik tinggi (A1B1 dan A3B1) senilai  $= 0,008 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 7) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik tinggi dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik tinggi (A2B1 dan A3B1) senilai  $= 0,009 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 8) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik rendah dan gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik rendah (A1B2 dan A2B2) senilai  $= 0,004 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 9) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik rendah dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik rendah (A1B2 dan A3B2) senilai  $= 0,005 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 10) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik rendah dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik rendah (A2B2 dan A3B2) senilai  $= 0,007 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh gaya mengajar dan kemampuan motorik terhadap peningkatan hasil belajar smash permainan bola voli.

Kata kunci : bola voli, Smash, Gaya Mengajar, Kemampuan Motorik.

## RINGKASAN

Permainan bola voli merupakan salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Sebagai permainan yang telah memasyarakat, permainan bola voli memiliki peraturan serta teknik-teknik dasar yang sudah semestinya dikuasai baik untuk kalangan pemula maupun kalangan profesional salah satunya adalah teknik smash. Smash merupakan salah satu teknik yang sering digunakan oleh peserta didik bola voli untuk melakukan serangan terhadap lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan suatu pertandingan. Dalam pembelajaran di sekolah masih banyak peserta didik yang belum bisa menguasai teknik smash karena disebabkan kurangnya pemahaman dan intensitas tatap muka yang terbatas. Sering kali peserta didik dalam melakukan smash bola tidak mampu menyeberang dari net, dan bola tidak tepat sasaran pada daerah permainan bola voli atau keluar dari lapangan permainan bola voli.

Dalam permainan bola voli peserta didik masih banyak mengalami kendala saat melakukan teknik smash. Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran bola voli di SMP Negeri 4 Sinjai Timur Kab. Sinjai adalah pada saat latihan smash, masih ada banyak peserta didik yang memiliki kemampuan smash kurang baik dan sebagian peserta didik lainnya memiliki kemampuan smash yang baik. Sering kali peserta didik dalam smash bola tidak mampu menyeberang dari net, dan bola tidak tepat sasaran pada daerah permainan bola voli atau keluar dari lapangan permainan bola voli. Hal tersebut dikarenakan perkenaan bola dengan tangan masih belum tepat sehingga tidak tepat pada sasaran atau target, pembelajaran yang diberikan oleh guru ataupun perkembangan motorik dari peserta didik tersebut.

Strategi dan gaya mengajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus mampu mengkombinasikan kemampuan intelektual peserta didik dengan kemampuan motoriknya karena pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidak hanya menuntut peserta didik dalam melakukan hafalan namun mampu mengaplikasikan dalam bentuk praktek gerakan di lapangan.

Perkembangan motorik sangat berkaitan erat dengan kegiatan fisik. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

Kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai perkembangan pengendalian gerakan fisik melalui kegiatan syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengaruh faktor biologis dianggap sebagai kekuatan utama yang berpengaruh terhadap kemampuan motorik dasar seseorang. kemampuan motorik dasar itulah yang kemudian berperan sebagai landasan dalam mengembangkan reseps ke suatu gerak. Selain itu, keterampilan banyak tergantung pada keterampilan dasar.

Dalam pendidikan jasmani dikenal gaya mengajar “Mosston” yang dirancang oleh Muska Mosston untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan gaya mengajar, umumnya guru pendidikan jasmani sering menggunakan gaya mengajar yang mengarah



pada gaya mengajar “Mosston” tipe tertentu, akan tetapi guru tersebut tidak mengetahui secara konseptual dalam penggunaannya. Apalagi banyak gaya mengajar dalam pendidikan jasmani yang terdapat dalam gaya mengajar “Mosston” yang bervariasi. Banyak dijumpai pula guru yang menggunakan berbagai gaya mengajar, akan tetapi tidak mengetahui penerapannya secara benar.

Penyajian dalam gaya mengajar komando pada pembelajaran permainan bolavoli akan memudahkan peserta didik melakukan runtutan pembelajaran yang telah disediakan oleh guru dimana telah disesuaikan pula dengan tingkat kemampuan peserta didik masing-masing. Karena pembelajaran permainan bolavoli dilaksanakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, maka peserta didik akan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, pada penggunaan gaya mengajar *self-check*, kegiatan pembelajarannya dirancang agar peserta didik menjadi mandiri, serta menumbuhkan keinginan belajar peserta didik. Sedangkan, pada gaya mengajar resiprokal dimana bentuk latihan smash disajikan lebih menekankan pada fungsi yaitu produktivitas dalam melakukan gerakan lebih diutamakan dibandingkan proses, serta juga situasi lingkungan yang berubah-ubah sehingga peserta didik dalam mengatur ritme smash pada permainan bolavoli akan teratur dari mulai tahap awalan sampai dengan tahap akhir yaitu mendarat.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini terdiri dari variabel terikat yaitu hasil belajar smash permainan bolavoli dan variabel bebas perlakuan adalah gaya mengajar dan variabel bebas moderator yaitu kemampuan motorik. Desain penelitian yang digunakan adalah rancangan *treatment factorial 2 x 3*, dimana variabel bebas diklasifikasikan menjadi 3 (tiga). Variabel bebas perlakuan diklasifikasikan dalam tiga bentuk gaya mengajar (A) yaitu dengan gaya mengajar komando ( $A_1$ ), gaya mengajar *self-check* ( $A_2$ ) dan gaya mengajar resiprokal ( $A_3$ ). Sedangkan variabel moderator diklasifikasikan dalam dua tingkatan kemampuan motorik (B) yaitu kemampuan motorik tinggi ( $B_1$ ) dan kemampuan motorik rendah ( $B_2$ ). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 04 Sinjai Timur, dengan sampel sebanyak 54 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kelompok gaya mengajar komando ( $A_1$ ) dengan kelompok gaya mengajar *self-check* ( $A_2$ ) senilai  $0,003 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. 2) Perbedaan antara kelompok gaya mengajar komando ( $A_1$ ) dengan kelompok gaya mengajar resiprokal ( $A_3$ ), senilai  $= 0,007 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. 3) Perbedaan antara kelompok gaya mengajar *self-check* ( $A_2$ ) dengan kelompok gaya mengajar resiprokal ( $A_3$ ), senilai  $= 0,006 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. 4) Pengaruh interaksi (*interaction effect*)  $f_0$  (AB) senilai  $= 0,037 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 5) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik tinggi dan gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik tinggi ( $A_1B_1$  dan  $A_2B_1$ ) senilai  $0,015 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 6) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik tinggi dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik tinggi ( $A_1B_1$  dan  $A_3B_1$ ) senilai  $= 0,008 < 0,05$  berarti  $H_0$



ditolak. 7) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik tinggi dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik tinggi (A2B1 dan A3B1) senilai =  $0,009 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 8) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik rendah dan gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik rendah (A1B2 dan A2B2) senilai =  $0,004 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 9) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando dengan kemampuan motorik rendah dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik rendah (A1B2 dan A3B2) senilai =  $0,005 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. 10) Perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar *self-check* dengan kemampuan motorik rendah dan gaya mengajar resiprokal dengan kemampuan motorik rendah (A2B2 dan A3B2) senilai =  $0,007 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh gaya mengajar dan kemampuan motorik terhadap peningkatan hasil belajar smash permainan bola voli.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan antara gaya mengajar komando dengan gaya mengajar *self-check* terhadap hasil belajar smash permainan bolavoli pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 2) Terdapat perbedaan antara gaya mengajar komando dengan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar smash permainan bolavoli pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 3) Terdapat perbedaan antara gaya mengajar *self-check* dengan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar smash permainan bolavoli pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 4) Terdapat Interaksi Antara Gaya mengajar dan Kemampuan motorik Terhadap Hasil belajar smash permainan bolavoli pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 5) Terdapat perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando yang memiliki kemampuan motorik tinggi dengan gaya mengajar *self-check* kategori kemampuan motorik tinggi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 6) Terdapat perbedaan hasil hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando kategori kemampuan motorik tinggi dengan gaya mengajar resiprokal kategori kemampuan motorik tinggi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 7) Terdapat perbedaan hasil hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar *self-check* kategori kemampuan motorik tinggi dengan gaya mengajar resiprokal kategori kemampuan motorik tinggi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 8) Terdapat perbedaan hasil hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando kategori kemampuan motorik rendah dengan gaya mengajar *self-check* kategori kemampuan motorik rendah pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 9) Terdapat perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar komando kategori kemampuan motorik rendah dengan gaya mengajar resiprokal kategori kemampuan motorik rendah pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. 10) Terdapat perbedaan hasil belajar smash permainan bolavoli antara gaya mengajar *self-check* kategori kemampuan motorik rendah dengan gaya mengajar resiprokal kategori kemampuan motorik rendah pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur.

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaedah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, 01 Januari 2020



**Abd. Halim**

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Disertasi yang berjudul: Pengaruh Gaya Mengajar dan Kemampuan motorik terhadap Hasil Belajar Smash pada Permainan Bola Voli (Studi Eksperimen pada Siswa SMPN 04 Kab.Sinjai Prov. Sul-Sel). Disertasi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Doktor Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Penulis menyadari bahwa Disertasi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian Disertasi ini.

Secara khusus pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. dr. James Tangkudung, SportMed, M.Pd. dan Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd. sebagai promotor dan co-promotor yang telah membimbing dan meluangkan waktu serta mengarahkan penulis selama penyusunan Disertasi ini dari awal hingga selesai.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada. Rektor Universitas Negeri Jakarta, Dr. Komaruddin, M.Si. dan Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd, beserta jajarannya yang berupaya meningkatkan situasi kondusif pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Tak lupa penulis berterima kasih kepada Koordinator Program Studi Doktor Pendidikan Olahraga, Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd. beserta seluruh dosen dan staf administrasi Pascasarjana UNJ yang telah memberi semangat dan bantuan sehingga Disertasi ini dapat diselesaikan. Kemudian, terima kasih yang tak terhingga kepada sahabat (Alm) Dr. Joni Muis, S.Pd, M.Pd dan keluarga besar Doktor Pendidikan Olahraga

Pascasarjana UNJ angkatan 2015/2016 serta seluruh rekan-rekan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang membantu penulis menyelesaikan Disertasi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada ayahanda (Alm.) Tjondeng dan (Almh) ibunda Muhaedah, istriku tercinta Ayu Ratna Wulandari, M.Pd dan Putra Tersayang Andi Athaya Raffasya Halim serta Putri tercinta Andi Athiya Rubina Halim yang dengan setia serta kesabarannya memberikan dukungan moral, doa dan semangat dalam penyelesaian Disertasi ini.

Peneliti menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dibutuhkan sebagai pengembangan keilmuan di masa mendatang. Semoga disertasi ini dapat memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan bagi masyarakat umum, khususnya dalam dunia olahraga.

Jakarta, Januari 2020

AH



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR</b> .....	ii
<b>LEMBAR BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	x
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. kegunaan hasil penelitian.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b>	
A. Deskripsi konseptual.....	12
1. Hasil Belajar Smash Pada Permainan Bola Voli .....	12
2. Gaya Mengajar.....	26
1) Gaya Mengajar Komando .....	34
2) Gaya Mengajar <i>Self-Check</i> .....	41
3) Gaya Mengajar Resiprokal .....	45
3. Kemampuan Motorik.....	54
1) Konsep Gerak .....	60
2) Komponen Gerak .....	61
B. Hasil penelitian yang relevan.....	66
C. Kerangka teoritik .....	67
D. Hipotesis penelitian.....	87

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Penelitian .....	89
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	90
C. Metode dan Desain Penelitian .....	91
D. Populasi dan Sampel .....	92
E. Rancangan Perlakuan.....	94
F. Kontrol Validasi Internal dan Eksternal .....	96
G. Teknik Pengumpulan Data.....	100
1. Instrumen Penelitian Hasil belajar Smash Permainan Bola Voli .....	101
a. Definisi Konseptual .....	101
b. Definisi Operasional .....	101
c. Kisi-kisi Instrumen .....	101
2. Instrumen Penelitian Gaya Mengajar .....	103
a. Definisi Konseptual .....	103
b. Definisi Operasional .....	103
c. Kisi-kisi Instrumen .....	104
d. Pengujian validitas dan penghitungan reliabilitas .....	108
3. Instrumen Penelitian kemampuan motorik .....	108
a. Definisi Konseptual .....	108
b. Definisi Operasional .....	108
c. Kisi-kisi Instrumen .....	108
H. Teknik Analisa Data .....	113
I. Hipotesis Statistika .....	114

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	117
B. Ujian Persyaratan Data.....	129
C. Pengujian Hipotesis .....	133
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	146
E. Keterbatasan Penelitian.....	169

### **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	171
B. Implikasi .....	173
C. Saran .....	175

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 176  
**Lampiran-Lampiran** ..... 187-261



## Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Gaya Mengajar Komando.....	39
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kelemahan Gaya Mengajar <i>Self-check</i> .....	44
Tabel 2.3 Kelebihan dan Kelemahan Gaya Mengajar Resiprokal.....	50
Tabel 2.4 Kelebihan dan Kelemahan Gaya Mengajar Komando, <i>Self-check</i> , Resiprokal.....	52
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Desain Faktorial 2 x 3 .....	92
Tabel 3.2 Pengelompokan Sampel Eksperimen.....	94
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Smash Permainan Bolavoli .....	102
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Gaya Mengajar Komando.....	105
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Gaya Mengajar <i>Self-check</i> .....	106
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrument Gaya Mengajar Resiprokal .....	107
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrument Kemampuan Motorik.....	109
Tabel 3.8 Kategorisasi Tingkat Kemampuan Motorik Siswa.....	112
Tabel 3.9 Nama-nama Tim Validasi Ahli .....	113
Tabel 4.1 Rangkuman hasil analisis deskripsi data hasil belajar smash bolavoli pada kelompok gaya mengajar komando, <i>Self Check</i> , dan Resiprokal .....	118
Tabel 4.2 Hasil Perbedaan Rata-rata Gaya Mengajar antara peserta didik yang diajar dengan Gaya Mengajar Komando (A1, Gaya Mengajar <i>Self-check</i> (A2), dan Gaya Mengajar Resiprokal (A3).....	118
Tabel 4.3 Hasil Perbedaan ( <i>Contrass Test</i> ) antar kelompok perlakuan Gaya Mengajar dengan kemampuan motorik ( <i>Simple Effect</i> ).....	118
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi hasil belajar Smash pada kelompok Gaya Mengajar Komando (A1).....	119
Tabel 4.5 Distribusi frekuensi hasil belajar smash kelompok gaya mengajar self-check .....	120
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi hasil belajar Smash Kelompok Gaya Mengajar Resiprokal.....	122
Tabel 4.7 Daftar Distribusi Frekuensi Kelompok A1B1 .....	123
Tabel 4.8 Daftar Distribusi Frekuensi Kelompok A2B1 .....	124
Tabel 4.9 Daftar Distribusi Frekuensi Kelompok A3B1 .....	125



Tabel 4.10	Daftar Distribusi Frekuensi Kelompok A1B2 .....	126
Tabel 4.11	Daftar Distribusi Frekuensi Kelompok A2B2 .....	109
Tabel 4.12	Daftar Distribusi Frekuensi Kelompok A3B2 .....	129
Tabel 4.13	Rangkuman hasil uji normalitas data tingkat hasil belajar smash bolavoli pada kelompok gaya mengajar komando, self-check dan resiprokal .....	130
Tabel 4.14	Rangkuman hasil uji homogenitas data hasil belajar smash bolavoli pada kelompok gaya mengajar komando, self-check dan resiprokal .....	133
Tabel 4.15	Perbedaan varian gaya mengajar komando, gaya mengajar self-check, dan mengajar resiprokal .....	134
Tabel 4.16	Hasil uji pengaruh gaya mengajar (A) terhadap hasil belajar smash bolavoli (Y) .....	135
Tabel 4.17	Hasil Analisis uji anova data hasil belajar smash bolavoli .....	136
Tabel 4.18	Analisis A1-A2 .....	137
Tabel 4.19	Analisis A1-A3 .....	138
Tabel 4.20	Analisis A2-A3 .....	138
Tabel 4.21	Analisis kelompok $A_1B_1 - A_2B_1$ .....	140
Tabel 4.22	Analisis kelompok $A_1B_1 - A_3B_1$ .....	141
Tabel 4.23	Analisis kelompok $A_2B_1 - A_3B_1$ .....	142
Tabel 4.24	Analisis kelompok $A_1B_2 - A_2B_2$ .....	143
Tabel 4.25	Analisis kelompok $A_1B_2 - A_3B_2$ .....	144
Tabel 4.26	Analisis kelompok $A_2B_2 - A_3B_2$ .....	144
Tabel 4.27	Rangkuman Hasil ANAVA tahap Lanjut dengan Uji Tukey .....	146

## Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 2.1 Tahap Awalan dalam Smash.....	21
Gambar 2.2 Tahap Tolakan dalam Smash.....	22
Gambar 2.3 Tahap Meloncat dalam Smash.....	22
Gambar 2.4 Tahap Memukul Bola dalam Smash.....	23
Gambar 2.5 Tahap Mendarat dalam Smash.....	23
Gambar 2.6 Gerakan Teknik Smash dan Posisi badan saat memukul Bola.....	24
Gambar 2.7 Keterampilan Gerak Dasar.....	62
Gambar 4.1 Histogram hasil belajar smash bolavoli pada Kelompok A1.....	120
Gambar 4.2 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A2.....	121
Gambar 4.3 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A3.....	122
Gambar 4.4 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A1B1.....	124
Gambar 4.5 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A2B1.....	125
Gambar 4.6 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A3B1.....	126
Gambar 4.7 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A1B2.....	127
Gambar 4.8 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A2B2.....	128
Gambar 4.9 Histogram Skor hasil belajar smash bolavoli Kelompok A3B2.....	129
Gambar 4.10 Interaksi Gaya Mengajar dan Kemampuan Motorik.....	140

## Daftar Lampiran

	Halaman
Lampiran 1 RPP Gaya Mengajar Komando .....	187
Lampiran 2 RPP Gaya Mengajar <i>Self-check</i> .....	202
Lampiran 3 RPP Gaya Mengajar Resiprokal.....	217
Lampiran 4 Instrumen Hasil Belajar Smash Bolavoli .....	231
Lampiran 5 Instrumen Tes Kemampuan Motorik .....	233
Lampiran 6 Lembar Rekapitulasi Tes Kemampuan Motorik .....	237
Lampiran 7 Persiapan Analisis Varians.....	239
Lampiran 8 Persyaratan Analisis Uji Normalitas .....	258
Lampiran 9 Uji Persyaratan Analisis Uji Homogenitas.....	266
Lampiran 10 Pengujian Hipotesis.....	267
Lampiran 11 Surat Keterangan Para Ahli.....	270
Lampiran 12 Surat-surat Keterangan.....	273
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	274