

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI**



Oleh:
Wulan Azva Diana
NIM. 1871125077

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHHRAGAAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

ABSTRAK

Wulan Azva Diana: *Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli.* **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. (2) Perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. (3) Interaksi antara model pembelajaran PBL dan TGfU dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2×2 . Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP 1 Adimulyo yang berjumlah 154 siswa dari 5 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B dengan jumlah peserta didik masing-masing 32 siswa. Instrumen untuk mengukur motivasi menggunakan angket, dan prestasi belajar menggunakan tes kemampuan dan pengetahuan *passing* bawah. Teknik analisis data yang digunakan yaitu ANAVA *two way*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, dengan nilai F 5,623 dan nilai signifikansi p $0,025 < 0,05$. Kelompok model pembelajaran TGfU lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan PBL dengan selisih rata-rata 5,57. (2) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, terbukti nilai F 48,753 dan nilai signifikansi p $0,000 < 0,05$. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan selisih rata-rata 16,41. (3) Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran PBL dan TGfU dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, dengan nilai F 36,619 dan nilai signifikansi p $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Teaching Games for Understanding, motivasi belajar, hasil belajar passing bawah*

Yud!

ABSTRACT

Wulan Azva Diana: *Learning Models Influence and Motivation of Learning on the Results of Learning Passing Under Voly Ball.* Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2020.

This study aims to determine: (1) The difference in the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model and Teaching Games for Understanding (TGfU) on the results of learning volleyball underpassing. (2) The difference in influence between students who have high learning motivation and low learning motivation on learning outcomes of volleyball passing under. (3) The interaction between the PBL and TGfU learning models with learning motivation (high and low) on the learning outcomes of volleyball under-passing.

This type of research is an experiment using a 2 x 2 factorial design. The population in this study were class VIII students at SMP 1 Adimulyo, totaling 154 students from 5 classes. The sampling technique used random sampling. The sample in this study was class VIII A and class VIII B with 32 students each. Instruments for measuring motivation using questionnaires, and learning achievement using tests of under-passing skills and knowledge. The data analysis technique used is two-way ANAVA.

The results showed that: (1) There is a significant difference between the PBL and TgfU learning models on the learning outcomes of volleyball underpass, with an F value of 5.623 and a significance value of p 0.025 <0.05. The TGfU learning model group was higher (good) than PBL with an average difference of 5.57. (2) There is a significant difference in the effect between students who have high learning motivation and low learning motivation on the learning outcomes of volleyball passing under, it is proven that the F value is 48.753 and a significance value of p 0.000 <0.05. Students who have high learning motivation are higher (good) than students who have low learning motivation with an average difference of 16.41. (3) There is a significant interaction between the PBL and TGfU learning models with learning motivation (high and low) on the learning outcomes of volleyball underpassing, with an F value of 36.619 and a significance value of p 0.000 <0.05.

Keywords: Problem Based Learning, Teaching Games for Understanding, learning motivation, learning achievement in PJOK,

Yael

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Wulan Azva Diana

Nomor Mahasiswa : 1871125077

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengertahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Oktober 2020



Wulan Azva Diana
NIM. 1871125077

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI

**Wulan Azva Diana
NIM. 1871125077**

Dipertahankan di depan Tim Pengaji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 14 Oktober 2020

TIM PENGUJI

Dr. Yudanto, M.Pd.
(Ketua/Pengaji)

20 - 10 - 2020

Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.
(Sekretaris/Pengaji)

21 - 10 - 2020

Dr. Sri Winarni, M.Pd.
(Pembimbing/Pengaji)

21 - 10 - 2020

Soni Nopembri,M.Pd., Ph.D.
(Pengaji Utama)

20 - 10 - 2020

Yogyakarta, 21 - 10 - 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat karunia yang luar biasa kepadaku serta keluargaku hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur. Saya percaya Allah SWT menyiapkan rencana yang sangat indah dalam kehidupanku.
2. Kepada kedua orang tua saya, Anjar Mugiono dan Any Budiarti yang senantiasa membimbing, mendoakan, mendukung, dan memberikan segala kasih sayang sampai saat ini.
3. Kepada Nadhiva Anjarany adikku tercinta, yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan semangat.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Tuhan YME atas lindungan, rahmat, dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli**” dengan baik. Tesis ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Sri Winarni, M.Pd., selaku dosen pembimbing, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Direktur Program Pascasarjana beserta staf yang telah banyak membantu penulis, sehingga tesis ini terwujud.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Kaprodi Ilmu Keolahragaan serta para dosen Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bekal ilmu.
4. *Reviewer* tesis dan validator yang telah banyak memberikan arahan dan masukan sehingga terselesaikan tesis ini.
5. Validator yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan terhadap program latihan untuk penelitian.
6. Pelatih dan atlet atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

7. Seluruh keluargaku dan orang-orang dekat tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.
8. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Ilmu Keolahragaan angkatan 2018 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Tuhan YME selalu melimpahkan karunia, berkat, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 13 Oktober 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Wulan Azva Diana". The signature is fluid and cursive, with a large oval on the left and a stylized "n" on the right.

Wulan Azva Diana
NIM. 1871125077

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMPERBAHAN	vii
KATAPENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Manfaat Penelitian.....	15
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 17
A. Kajian Teori.....	17
1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	17
2. Hakikat Hasil Belajar	26
a. Tinjauan Belajar	26
b. Hasil Belajar	28
3. Hakikat Model Pembelajaran	33
a. Pengertian Pembelajaran	33
b. Pengertian Model Pembelajaran.....	39
4. Hakikat Pendekatan Saintifik	42
a. Pengertian Pendekatan Saintifik.....	42
b. Bentuk Kegiatan dalam Pendekatan Saintifik	46
c. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik	49
c. Karakteristik Pendekatan Saintifik	49
5. Metode Pembelajaran Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .	50
a. Konsep Pembelajaran Pembelajaran PBL	50
b. Karakteristik Pembelajaran PBL	55
c. Sintaks Pembelajaran PBL	55
d. Kelebihan dan Kekurangan PBL	63
6. Hakikat <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	65
7. Hakikat <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	69
a. Pengertian <i>Passing</i> Bawah Bola Voli.....	69
b. Kesalahan pada <i>Passing</i> Bawah	74

8. Hakikat Motivasi	75
a. Pengertian Motivasi.....	75
b. Macam-Macam Motivasi.....	78
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi	81
d. Strategi Meningkatkan Motivasi	89
B. Penelitian yang Relevan	91
C. Kerangka Berpikir	96
D. Hipotesis Penelitian	100
BAB III. METODE PENELITIAN	102
A. Jenis Penelitian	102
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	107
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	108
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	109
E. Teknik Analisis Data	113
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	116
A. Deskripsi Hasil Penelitian.	116
1. Deskripsi Data Penelitian.	116
2. Hasil Uji Prasyarat.....	119
3. Hasil Uji Hipotesis.	120
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	124
C. Keterbatasan Penelitian	132
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	134
A. Simpulan.....	134
B. Implikasi.....	135
C. Saran-Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN.....	150

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.....	52
Gambar 2. Keberagaman Pendekatan <i>Problem Based Learning</i>	58
Gambar 3. Teknik <i>Passing</i> Bawah	72
Gambar 4. Fase Persiapan.....	72
Gambar 5. Fase Pelaksanaan	73
Gambar 6. Gerak Lanjutan.....	73
Gambar 7. Bagan Kerangka Berpikir	100
Gambar 8. Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bola Voli.....	118
Gambar 9. Hasil Interaksi antara Metode Pembelajaran PBL dan TGfU dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	123

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP Kelas VIII	25
Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Bola Voli Kelas VIII Semester I.....	25
Tabel 3. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Melalui Pendekatan Saintifik.....	46
Tabel 4. Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah	59
Tabel 5. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	62
Tabel 6. Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 2.....	102
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	110
Tabel 8. Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	111
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Tes Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah).....	112
Tabel 10. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah.....	117
Tabel 11. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	117
Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	119
Tabel 13. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	120
Tabel 14. Hasil Uji ANAVA antara Metode Pembelajaran PBL dan TGfU terhadap Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	120
Tabel 15. Hasil Uji ANAVA Perbedaan Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah terhadap Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	121
Tabel 16. Hasil Uji ANAVA Interaksi antara Metode Pembelajaran PBL dan TGfU dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bola Voli.....	122
Tabel 17. Ringkasan Hasil Uji <i>Post Hoc</i>	124

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi	151
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian.....	154
Lampiran 3. Instrumen Motivasi Belajar.....	155
Lampiran 4. Instrumen Tes Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah	159
Lampiran 5. Instrumen Tes Unjuk Kerja <i>Passing</i> Bawah.....	163
Lampiran 6. Data Penelitian	165
Lampiran 7. Deskriptif Statistik	172
Lampiran 8. Uji Normalitas.....	173
Lampiran 9. Uji Homogenitas	174
Lampiran 10. Uji ANAVA.....	175
Lampiran 11. Uji t	178
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	179
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan.....	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan satu aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang sukarela dan berguna serta berhubungan langsung dengan respons, mental, emosional, dan sosial. PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani (fisik) dan kesehatan yang dijadikan sebagai media untuk menghasilkan perubahan holistik dalam perkembangan individu secara menyeluruh.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP 1 Adimulyo tanggal 12-21 Oktober 2019 pada saat proses pembelajaran permainan bola voli menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, guru PKOK lebih menekankan pada teknik *passing* bawah dan cenderung lebih monoton, yaitu melalui *drill* dengan teman. Guru sebatas menyampaikan materi dan siswa menerima apa yang disampaikan oleh guru. Seharusnya guru saat memberikan pembelajaran berlangsung bisa efektif, efesien, dan inofatif, sehingga beberapa target atau kriteria mengenai kompetensi dapat tercapai dengan baik.

Guru PJOK dalam menyampaikan materi sangat beragam, terutama dalam model pembelajaran dan juga pendekatan yang digunakan guru tersebut dalam menyampaikan materi agar peserta didik dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini model dan pendekatan suatu pembelajaran

yang digunakan oleh guru tersebut merupakan komponen yang penting bagi guru penjas dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu proses pembelajaran penjas di sekolah harus menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga mampu menumbuhkan rasa tertarik, serta semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Aktivitas yang kurang, diakibatkan dari proses pembelajaran hanya terpusat pada guru dan kurangnya perhatian guru terhadap pembelajaran tim.

Masalah lain yang ditemukan yaitu, perilaku siswa pada saat mengikuti pembelajaran kurang antusias dan kurang sungguh-sungguh. Saat pembelajaran berlangsung, ada sebagian siswa yang masih kurang memperhatikan intruksi dari guru, bahkan ada siswa yang duduk dan mengobrol dengan temannya. Permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan memahami materi yang diberikan guru. Pendidik dituntut dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai karakteristik dan ketentuan kurikulum yang berlaku, sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat memperagakan proses gerak dengan benar dan baik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Model pembelajaran tersebut yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Pembelajaran penjas dengan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dapat digunakan sebagai salah satu usaha agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif

dalam pembelajaran penjas. TGfU dalam penjas memfokuskan pada mengajarkan peserta didik pemahaman taktis sebelum peserta didik berhubungan dengan kinerja keterampilan, dengan demikian TGfU menawarkan pendekatan taktis untuk mengajarkan kinerja dari permainan bola voli. Hal ini menyiratkan bahwa pengalaman bermain *game* untuk pendekatan mengajar permainan taktik sampai keterampilan. Pembelajaran pendekatan taktik sangat mengutamakan peran guru penjas sebagai fasilitator dan peran peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan TGfU merupakan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan bermain.

Model TGfU berpotensi: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2) memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain game (Wang & Ha, 2013). Berdasarkan hasil penelitian Yudha, Artanayasa, & Spyanawati (2017) bahwa model pembelajaran tipe TGfU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar passing control sepakbola pada siswa. Dan model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan. Ditambahkan hasil penelitian Nathan (2017) menunjukkan bahwa “*TGfU is a useful approach for game play to enhance intensity and cardiac output*”.

Selain pendekatan TGfU pada permainan bola voli juga dapat menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dan mencari solusi atas masalah tersebut. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat membuat peserta didik belajar melalui upaya penyelesaian masalah dunia nyata secara terstruktur. Pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam pembelajaran penjas permainan bola voli. Berdasarkan hal tersebut perlu dicari solusi dari permasalahan yang ada dengan sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Model PBL merupakan salah satu bentuk perubahan polapikir dari *teacher centered* menuju *students centered*. Menurut Bungel (2014: 47) PBL adalah desain kurikulum yang diidentifikasi siswa tidak sebagai penerima pasif pengetahuan tetapi sebagai pemecah masalah yang bisa mengembangkan pengetahuan. Siswa tidak hanya harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis.

Menurut Trianto (2010: 96-97) kelebihan dan kekurangan model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut: (1) Kelebihan: realistik dengan kehidupan siswa; konsep sesuai dengan kebutuhan siswa; memupuk sifat *inquiry* siswa; retensi konsep jadi kuat; memupuk kemampuan *problem solving*. (2) Kekurangan: persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks; sulitnya mencari problem yang relevan; sering terjadi *miss-konsepsi*; konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Berdasarkan hasil penelitian Panuntun (2020) menunjukkan bahwa hasil belajar sepak bola (*dribbling*) dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) memiliki pengaruh dan peningkatan sebesar 6,88%. Ditambahkan hasil penelitian Wulandari (2013), menunjukkan secara signifikan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model PBL dengan siswa yang diajar dengan metode demonstrasi, hal ini dikarenakan model PBL lebih menekankan pada pertukaran pendapat dan berbagi pengalaman dalam pemecahan masalah. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tertarik untuk mengeksplor pengetahuan dan berkeinginan untuk mengetahui suatu hal baru guna memecahkan masalah yang berhubungan dengan dunia nyata.

Dalam pendekatan pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat berpikir ilmiah, kritis, logis, dan objektif sesuai dengan fakta yang ada. Pembelajaran penjas apabila dilakukan dengan model dan pendekatan yang baik bukan hanya menyumbang dari aspek psikomotor dan afektif akan tetapi juga dapat menyumbangkan aspek kognitif dalam siswa berpikir kritis, akan tetapi kenyataan di lapangan sesuai observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada

beberapa wali murid SMP 1 Adimulyo dan guru yang mengajar penjas di SMP 1 Adimulyo bahwa masih ada ketidakpercayaan orangtua terhadap pembelajaran penjas yang beranggapan bahwa pembelajaran penjas hanya membuat anak lelah dan menekankan pada aktivitas fisik saja, serta masih ada *underestimate* mata pelajaran lain terhadap pembelajaran penjas yang menekankan bahwa mapel lain lebih penting daripada mapel penjas, terutama mapel yang diujikan sebagai ujian nasional. Selain itu juga dengan anggapan pembelajaran penjas lebih ke fisik dan membuat anak lelah.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan dalam kondisi sadar. Kegiatan belajar akan dilakukan jika peserta didik memiliki tujuan dan dasar tujuan tersebut berawal dari adanya motivasi. Motivasi siswa dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang guru berikan. Apabila seorang siswa dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh, maka siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan dan sebaliknya.

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran PJOK.
2. Peserta didik hanya mengikuti perintah yang diberikan oleh guru PJOK.
3. Adanya *underestimate* mata pelajaran lain terhadap mata pelajaran PJOK.
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan memahami materi yang ada.
5. Anggapan bahwa penjas hanya menekankan pada aspek fisik dan membuat anak lelah.
6. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli ditinjau dari motivasi belajar siswa belum diketahui.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap prestasi belajar PJOK materi bola voli ditinjau dari motivasi belajar siswa. Jadi, dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variabel-variabel: (1) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai variabel bebas manipulatif, (2) motivasi belajar sebagai variabel atribut, dan (3) hasil belajar *passing* bawah bola voli sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli?
2. Adakah perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli?
3. Adakah interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
2. Perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

3. Interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat ke berbagai pihak baik secara teoretis maupun praktis, manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Secara Teoritis
 - a. Penajaman kontribusi pendidikan jasmani bagi dunia pendidikan yang bukan hanya berkontribusi dalam perkembangan dan pertumbuhan secara fisik, akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.
 - c. Peneliti akan mendapatkan sebuah pengalaman dalam hal mengaplikasikan ilmu penelitian, yaitu mengenai pengumpulan data dan menganalisis data.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini dapat menjadikan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah, dan juga peneliti mendapat jawaban yang konkret tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul.

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di jenjang pendidikan sekolah menengah khususnya, dan jenjang pendidikan sebelum atau selanjutnya, supaya mereka lebih peduli untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor tetapi juga mencakup aspek kognitif peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan dan juga meningkatkan berpikir kritis peserta didik yang sangat berguna untuk kehidupannya kelak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada tingkat SD, SMP, dan SMA/sederajat. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan siswa dengan konsep-konsep penjas yang mengarahkan siswa agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya (Iswanto, 2017: 79).

Penjasorkes diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Penjasorkes dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. Penjasorkes yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran penjasorkesi yang

berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42).

Siedentop, Bucher, dan Pangrazi (dalam Winarno, 2006: 2), menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, merupakan bidang usaha yang memiliki tujuan pengembangan penampilan melalui aktivitas fisik, yang telah diseleksi dengan cermat untuk memperoleh hasil secara nyata, yang akan memberi kemungkinan kepada individu untuk hidup lebih efektif dan lebih sempurna. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

Rosdiani (2013: 137) mendefinisikan “Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perceptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang. Perubahan ini sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan,

pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Sementara itu peranan siswa dalam proses belajar mengajar adalah suatu proses yang di alami siswa di sekolah dalam mencari atau menambah pengetahuan, pengalaman dan sikap.

Reid (2013: 931) dalam jurnalnya menyatakan pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofifikasi dalam pembelajaran. Penjas atau pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020: 35).

Menurut Raj (2011: 95) dalam jurnalnya disebutkan bahwa “*Physical Education, as a phase of the total educational process, helps in realizing these purposes. The effective physical education programme helps the students to understand and appreciate the value of good as a means of achieving their greatest productivity, effectiveness and happiness as individuals*”. Pendidikan jasmani merupakan tahap proses pendidikan total, membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu siswa untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan.

Wuest & Bucher (2009: 9) juga berpendapat bahwa “*Today, physical education is defined as an educational process that uses physical activity as a means to help individuals acquire skills, fitness, knowledge, and attitudes that contribute to their optimal development and well-being*”. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk siswa, baik fisik, mental maupun sosial sehingga di kemudian hari diharapkan siswa memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, Jusuf, Priyambada, 2018: 63).

Wuest & Bucher (2009: 9) juga berpendapat bahwa pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga sangat unik karena hal tersebut berpengaruh terhadap semua orang. Tujuan psikomotor berfokus pada pengembangan keterampilan motorik dan fitnes fisik. Kegiatan ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif secara maksimal. Melalui partisipasi dalam kegiatan fisik, individu belajar nilai dan menghargai dirinya sendiri dan orang lain, serta pengalaman. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu siswa untuk

memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan. Pendidikan Jasmani terkait langsung dengan persepsi positif siswa dan kebiasaan olahraga. Permainan dan olah raga merupakan aspek penting dari subyek (Alcalá & Garijo, 2017: 18).

Dalam jurnalnya, Ridgers, dkk (2007: 339) menyatakan bahwa “*Physical education (PE) aims to enhance self-esteem, develop sporting interests and to encourage a physically active life-style. However, little is known about how a fear of negative evaluation (FNE), the socially evaluative aspect of social anxiety, affects children's attitudes to PE*”. Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan minat olahraga, dan untuk mendorong gaya hidup aktif secara fisik. Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sutrisna (dalam Sartinah, 2008: 63) menyatakan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan penjasorkes di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam penjasorkes mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018: 51).

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta

perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromoskuler, perceptual, kognitif, sosial dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak siswa mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008: 17).

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena

pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek affektif (Komarudin, 2016).

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh siswa, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar siswa (Hendrayana, dkk., 2018).

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP kelas VIII yaitu disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK
untuk SMP Kelas VIII**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.

**Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
Pembelajaran Bola Voli Kelas VIII Semester I**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.	3.4.1. Menyebutkan konsep variasi pada permainan bola besar dengan bola voli. 3.4. 2. Menyebutkan konsep kombinasi pada permainan bola besar dengan bola voli 3.4.3. Menyebutkan konsep keterampilan pada permainan bola besar dengan bola voli 3.4.4. Menyebutkan variasi permainan bola besar dengan bola voli 3.4.5. Menyebutkan kombinasi permainan bola besar dengan bola voli.
4.4 Mempraktikkan gerak variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.	4.4.1. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing</i> bawah 4.4.2. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing</i> bawah 4.4.3. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing</i> bawah

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

2. Hasil Belajar

a. Tinjauan Belajar

Dalam suatu proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang pokok, ada beberapa pendapat mengenai pengertian belajar. Soemanto (2012: 104) mendefinisikan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Hergenham & Olson (2009: 2) mendefinisikan "*Learning is to gain knowledge, comprehension, or mastery through experience or study*". Artinya belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, atau penguasaan melalui pengalaman atau studi). Belajar (*Learning*) sebagai perubahan yang relatif permanen di dalam *behavioral potentially* (potensi behavioral) yang terjadi akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat).

Usman (2010: 5), menyatakan belajar diartikan "Proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. Skinner (dalam Sagala, 2010: 14) menyatakan belajar adalah suatu perubahan perilaku pada diri seorang yang kemungkinan atau peluang terjadinya respon setelah mengalami belajar. Slameto (2013: 2) mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, yang harus secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

Menurut Majid (2015: 33), belajar dimulai dengan adanya semangat, dorongan, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar, belajar yang dimaksud adalah perilaku

mengembangkan atau meningkatkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku. Dari pernyataan tersebut belajar merupakan hal yang sangat dekat dengan proses perkembangan seseorang. Suatu hal yang menjadi alat kontrol dalam mempercepat perkembangan tersebut yaitu sebuah motivasi ataupun stimulus. Motivasi ataupun stimulus yang dimaksud yaitu dapat berasal dari dalam ataupun luar individu. Dalam proses perkembangannya juga terdapat penyesuaian tingkah laku yang menjadi ciri utama perkembangan. Penyesuaian tingkah laku dapat terwujud karena kegiatan belajar, bukan sebuah akibat langsung dari pertumbuhan seseorang. Snelbecker dalam Rianto (2012: 3) menyatakan bahwa perubahan akibat belajar terutama merupakan proses yang sadar dimana sedikit-dikitnya seseorang dapat menjadi sadar bahwa ia telah belajar.

Hamalik (2010: 21) menyatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan pelatihan. Sardiman (2012: 21) belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam kegiatan belajar sebagai proses memiliki beberapa unsur yang akan menjadi indikator sebuah kegiatan belajar. Menurut Majid (2015: 33-34), unsur tersebut yaitu tujuan belajar, motivasi, hambatan, stimulus dari lingkungan, persepsi, dan respon peserta didik.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi dan adaptasi antara individu dengan

lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan-perubahan kearah yang lebih baik yang tercermin pada perkembangan pribadi dan tingkah laku individu tersebut.

b. Hasil Belajar

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan Hamalik (2010: 30), bahwa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Kemandirian belajar siswa erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam memahami *self-concept* di setiap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dikenal sebagai *academic self-concept* yang diartikan sebagai kesadaran siswa atas kemampuan mereka masing-masing sehingga mereka dapat menentukan kebutuhan belajar mereka untuk terpenuhi selama proses pembelajaran (Szumski & Karwowski, 2019). Artinya, untuk memunculkan proses pembelajaran yang demikian, perlu dibuatkan proses pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk mampu membuat target diri untuk dicapai selama mengikuti

proses pembelajaran. Goal orientation selanjutnya akan sangat berperan dalam proses siswa mendapatkan target belajar mereka.

Hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran siswa dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarainya (O'Farrell & Lahiff, 2014: 42). Hamdan & Khader (2015: 131) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan kembangkan, (Knaack, 2015: 64). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015: 54).

Rianto (2012: 4), menyatakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam suatu proses menunjukkan bahwa tingkah laku yang terjadi menjadi karakteristik peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, diperoleh secara bertahap melalui praktik atau latihan, pengalaman yang diberi penguatan. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, proses kognisi yang dilakukan oleh pelajar. Belajar terdiri tiga komponen penting, yaitu kondisi internal, kondisi eksternal, dan hasil belajar. Kondisi internal belajar terdiri

stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Kondisi eksternal belajar meliputi belajar merupakan interaksi antara “keadaan internal dan proses kognisi siswa dengan stimulus dari lingkungan”, dan proses kognisi tersebut menghasilkan suatu hasil belajar, sedangkan hasil belajar terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelek, dan keterampilan motorik sikap.

Hal senada menurut Sudjana (2014: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Surya (2014: 16) menambahkan bahwa hasil proses pembelajaran ialah perubahan tingkah laku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, konasi, dan motorik. Menurut Gagne dalam (Dimyati & Mujiono, 2006: 42) perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

- 1) Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, pemilikan informasi verbal memungkinkan individu ber peran dalam kehidupan.
- 2) Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta memperstasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelek ini terdiri dari diskrimiasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, dan prinsip
- 3) Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan

- 4) Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urus dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Prestasi belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Sukmadinata, 2014: 102). Di sekolah, prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar (Sardiman, 2012: 46).

Sanjaya (2011: 87) mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui *performance* siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur, sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*). Istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

Sardiman (2012: 47) mendefinisikan “hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kemampuan-kemampuan atau kecakapan-kecakapan potensial (kapasitas) yang dimiliki seseorang”. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan

motorik. Lebih lanjut Sardiman (2012: 49-51) menyatakan pembelajaran dikatakan berhasil dengan baik didasarkan pada pengakuan bahwa belajar secara esensial merupakan proses yang bermakna, bukan sesuatu yang berlangsung secara mekanik belaka, tidak sekedar rutinisme. Adapun hasil pengajaran itu dikatakan betul-betul baik apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa. Kalau hasil belajar itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, berarti hasil pengajaran itu tidak efektif.
- 2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Hasil proses belajar mengajar itu seolah-olah sudah menjadi bagian kepribadian bagi setiap siswa, sehingga akan mempengaruhi pandangan dan cara mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya. Jadi belajar bukanlah hanya sekedar kewajiban dan rutinitas yang dilakukan siswa akan tetapi belajar yang baik dan efisien adalah hasilnya bertahan lama dan bermanfaat bagi kehidupannya.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Byram & Hu, 2013: 57). Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Misalnya, Straus, Tetroe, & Graham (2013: 31) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. Penilaian dalam pembelajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik memiliki indikator pengukuran capaian pembelajaran yang berbeda-beda. Penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan untuk mengukur capaian kompetensi, laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi tolok ukur kesuksesan strategi pembelajaran yang diterapkan dinilai sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran atau pengajaran menurut adalah upaya untuk membelajarkan Menurut Djamarah (2010: 35) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan

setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Konsep pembelajaran berdasarkan Corey (Sagala, 2010: 61) adalah ”suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”. Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah ”membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Uno (2011: 2), menyatakan istilah pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membela jarkan siswa. Dengan demikian pembelajaran merupakan proses dari belajar yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan siswa dan siswa sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan ke aktifan siswa bukan guru yang menjadi semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-siswa) menjadi dua arah (guru-siswa dan siswa-guru) (Festiawan & Arovah, 2020: 188).

Pendapat lain dari Jihad & Haris (2008: 11), “pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”. Snelbecker yang telah dikutip Rianto (2012: 32) mendefinisikan pembelajaran (*instructional theory*) sebagai seperangkat prinsip yang dapat dijadikan pedoman dalam mengatur kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan:

- 1) dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
- 2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
- 3) dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- 4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- 5) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- 6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- 7) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- 8) peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*);
- 9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- 10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
- 11) pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
- 12) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
- 13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- 14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Pembelajaran yang berorientasi membawa perubahan pada perilaku dan memberikan makna bagi pembelajar. Pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulasi dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah infromasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu memberikan kemampuan kepada si belajar untuk melakukan berbagai penampilan. Menurut Vygotzky, peran pembelajaran bermakna membuat siswa

nyaman dalam kegiatan belajar mengajar dan menjadikan siswa untuk lebih memungkinkan belajar lebih keras dan memperlihatkan semangat yang lebih baik, cenderung lebih terlibat aktif dalam pembelajaran yang melibatkan mereka, dan lebih termotivasi untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru didalam proses belajar mengajar berlangsung serta lebih fokus saat memperhatikan materi yang diberikan (Febrian, 2013).

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan). Pembelajaran adalah guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus (Gunarto, 2013: 23). Pentingnya suatu model dalam pembelajaran yaitu: "*In my experience, without a concrete model, teachers frequently develop patterns of instruction based only on past experience and institution.*" Hal ini memberi penekanan bahwa model pembelajaran harus benar-benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik.

Menurut Fathurrahman (2017:16) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Beberapa teori pembelajaran diungkapkan Yuberti (2014: 28-34) dijelaskan sebagai berikut:

1) Teori Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidak hanya seseorang tergantung pada faktor-faktor tradisional yang diberikan lingkungan.

2) Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Bagi pengalaman kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibagun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpatah-patah, terpisah-pisah tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung menyeluruh. Ibarat seseorang yang memainkan musik, tidak hanya memahami not balok pada partitur sebagai informasi yang saling lepas dan berdiri sendiri, tapi sebagai suatu kesatuan yang secara utuh masuk kedalam pikiran dan perasaannya.

3) Teori Belajar Humanistik

Bagi penganut teori humanistik, teori belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia. Dari teori-teori belajar seperti behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik, teori inilah yang paling abstrak dan paling mendekati dunia filsafat dari pada dunia pendidikan. pada kenyataannya teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling

ideal. Dengan kata lain teori ini lebih tertarik pada gagasan tentang belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa yang bisa diamati dunia keseharian. Karena itu teori ini bersifat eklektik artinya teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk “mem manusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri) dapat tercapai.

4) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik memahami proses belajar pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui dan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari seseorang guru kepada orang lain (siswa).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik akan mengalami perubahan dan hasil akhir dari proses suatu kegiatan pembelajaran akan tampak dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes serta untuk memperoleh nilai tersebut perlu dilakukan evaluasi.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang

bertujuan dan bertahap (Tayeb, 2017: 48). Guru yang menerapkan model pembelajaran yang tepat cenderung membuat siswa lebih puas dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan guru yang mengutamakan atau menggunakan modelm pembelajaran tradisional (Riskind, 2016).

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Suyanto, 2010: 46). Model pengajaran atau model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda, (Abdullah, 2017: 95).

Model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan kepada siswa. Dengan adanya model pembelajaran, guru mendapatkan beragam alternatif cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematik dan mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru (Wilson, 2013: 12).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau

pembelajaran dalam tutorial termasuk penentuan perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain (Joyce et al., 2011: 4). Arends (Trianto, 2010: 22) menyatakan bahwa model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.

Hal senada Hergenham & Olson (2009: 24) menyatakan bahwa sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran misalnya, model-model mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar yang dihadapi oleh anak (Sagala, 2010: 175). Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2009: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Menurut Mills dalam (Suprijono, 2010: 34) berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Jadi model tersebut dapat menjadi penuntun untuk melakukan kegiatan sesuai dengan

pendapat Suprijono (2010: 35) model pembelajaran ialah proses yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial.

Fathurrohman (2017: 45) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan belajar mengajar. Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang dapat memperjelas berbagai kaitan di antara unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.

4. Pendekatan Saintifik

a. Pengertian Pendeketan Saintifik

Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), Merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikannya (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2).

Pengertian secara istilah pendekatan *scientific* merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa yang mana tujuannya agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui beberapa

tahapan seperti, mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, kemudian menarik kesimpulan serta mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang telah ditemukan (Sufairoh, 2016). Secara konseptual, pendekatan *scientific* dianggap lebih unggul daripada konsep eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi (EEK) karena pendekatan scientific mendorong siswa untuk aktif mengamati, menanya, mencari data melalui eksperimen, menyimpulkan menggunakan penalaran, dan mengkomunikasikan hasil temuannya. Pendekatan *scientific* adalah pendekatan yang berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu bukan bersifat pada kira-kira, khayalan atau dongeng (Tawil, 2014: 87)

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman pada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut bantuan guru diperlukan. Akan tetapi, bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa, melainkan siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) berpusat pada siswa, 2) melibatkan ketrampilan proses sains dan mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip, 3) melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan 4) dapat mengembangkan karakter.

Pendekatan Ilmiah (Scientific)		
Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan		
Strategi Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Strategi Pembelajaran Project Based Learning	Strategi Pembelajaran Problem Based Learning
Menciptakan situasi	Penentuan pertanyaan mendasar	Orientasi pada masalah
Pembahasan tugas dan identifikasi masalah	Menyusun perencanaan proyek	Pengorganisasian belajar
Observasi	Menyusun jadwal	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok
Pengumpulan data	Monitoring	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Pengolahan data dan analisis	Menguji hasil	Menganalisi dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Verifikasi	Evaluasi pengalaman	
Generalisasi		

(Permendikbud No 18. 81A)

Sitiatava (2013: 52) mengemukakan pengertian saintifik secara sederhana adalah cara ilmu pengetahuan yang bisa didapatkan dengan metode tertentu. Metode tertentu yang dimaksud dalam definisi saintifik ini adalah ilmiah, berbasis penelitian dan penemuan, serta berdasarkan fakta-fakta. Ilmu pengetahuan tidak

hanya didapat melalui suatu perkiraan semata namun harus melalui suatu kegiatan ilmiah sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenerannya.

Abdullah (2014: 50) mengemukakan bahwa pendekatan saintifik berkaitan erat dengan metode saintifik. Metode saintifik (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data yang dilandasi dengan pemaparan data yang diperoleh melalui percobaan. Kegiatan percobaan dapat diganti dengan kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber. Mengacu pada kedua pendapat diatas dapat diketahui bahwa proses pembelajaran saintifik adalah proses pembelajaran dengan metode ilmiah. Metode ilmiah atau saintifik ini mendorong peserta didik untuk melakukan penelitian melalui pengamatan, penyusunan hipotesis dan melakukan percobaan. Kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik didasarkan pada fakta-fakta atau teori tertentu sehingga nantinya dapat dipertanggungjawabkan.

Majid (2014: 193), menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan saintifik juga dimaksudkan untuk memberikan pemahaman bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Pembelajaran yang berlangsung mendorong peserta didik untuk mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu. Kondisi pembelajaran pada saat ini diarahkan agar peserta didik mampu merumuskan masalah (menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah dengan

menjawab. Proses pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir analitis (diajarkan bagaimana mengambil keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin dengan hanya mendengarkan dan menghafal semata). Kondisi pembelajaran yang demikian pada akhirnya akan menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Dalam penelitian ini, pengertian pendekatan saintifik merupakan suatu pembelajaran ilmiah yang dirancang untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mengenal dan memahami berbagai materi. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan kegiatan ilmiah seperti pengamatan atau observasi, percobaan atau pengumpulan informasi. Kegiatan ilmiah tersebut akan mendorong peserta didik untuk berpikir analitis.

b. Bentuk Kegiatan dalam Pendekatan Saintifik

Bentuk kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik menurut Hosnan (2014: 39) yaitu:

Tabel 3. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Melalui Pendekatan Saintifik

Kegiatan	Aktivitas Belajar
Mengamati (<i>observing</i>)	Melihat, mengamati, membaca, mendengar, menyimak (tanpa dan dengan alat)
Menanya (<i>questioning</i>)	Mengajukan pertanyaan dari yang faktual sampai yang bersifat hipotesis: diawali dengan bimbingan guru sampai dengan mandiri (menjadi suatu kebiasaan).
Pengumpulan data (<i>experimenting</i>)	Menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan, menentukan sumber data (benda, dokumen, buku, eksperimen), mengumpulkan data.
Mengasosiasi (<i>associating</i>)	Menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, menentukan hubungan data/kategori, menyimpulkan dari hasil analisis data, dimulai dari unstructured-uni structured-multistructured-complicated structured.
Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar atau media lainnya.

Menurut Abdullah (2014: 54), mengungkapkan bahwa aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran saintifik meliputi:

1) Melakukan pengamatan atau observasi

Observasi adalah menggunakan panca indera untuk memperoleh informasi tentang karakteristik suatu benda. Pengamatan dapat dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengamatan kualitatif mengandalkan panca indera dan hasilnya dideskripsikan secara naratif. Adapun pengamatan kuantitatif ialah pengamatan yang bertujuan untuk melihat karakteristik benda pada umumnya menggunakan alat ukur dan dideskripsikan menggunakan angka.

2) Mengajukan pertanyaan

Peserta didik perlu dilatih untuk merumuskan pertanyaan terkait dengan topik yang akan dipelajari. Aktivitas ini penting untuk meningkatkan keingintahuan dalam diri peserta didik dan mengembangkan kemampuan untuk belajar sepanjang hayat. Peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang bermakna. Peserta didik yang telah mampu menyusun pertanyaan yang bermakna akan terbiasa untuk berpikir analitis. Kemampuan menyusun pertanyaan yang bermakna dapat dilatih dengan menugaskan peserta didik untuk melakukan wawancara dengan narasumber.

3) Mencoba atau mengumpulkan data

Guru dapat menugaskan peserta didik untuk mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada umumnya membutuhkan data yang diperoleh berdasarkan pengamatan tingkah laku, survei pendapat dan wawancara. Komponen mencoba dalam kasus ini

adalah mencoba untuk berkomunikasi dan berperan dalam sebuah situasi sosial, misalnya membantu orang lain, bermusyawarah, memberikan pendapat dan sebagainya.

4) Mengasosiasi atau menalar

Menalar adalah aktivitas mental khusus dalam melakukan inferensi. Inferensi adalah menarik kesimpulan berdasarkan pendapat, data, fakta, atau informasi. Dasar pengelolaan informasi berdasarkan metode ilmiah adalah melakukan penalaran secara empiris. Penalaran empiris didasarkan pada logika induktif, yaitu menalar dari hal khusus ke umum. Penalaran induktif menggunakan bukti khusus seperti fakta, data, informasi, pendapat dari ahli. Informasi yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan harus diproses untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi, dan mengambil dari berbagai kesimpulan. Kesimpulan dibuat berdasarkan bukti-bukti yang telah ada.

5) Membangun atau mengembangkan jaringan dan berkomunikasi

Kemampuan untuk membangun jaringan dan berkomunikasi perlu dimiliki peserta didik karena kompetensi tersebut sama pentingnya dengan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Bekerjasama dalam sebuah kelompok merupakan salah satu cara membentuk kemampuan peserta didik untuk dapat membangun jaringan dan berkomunikasi.

Tahapan aktivitas belajar yang dilakukan dengan pendekatan saintifik tidak harus dilakukan dengan mengikuti prosedur yang kaku. Tahapan yang dilakukan dapat disesuaikan dengan pengetahuan yang akan dipelajari. Pada suatu

pembelajaran mungkin dilakukan observasi terlebih dahulu sebelum memunculkan pertanyaan, namun pada pelajaran yang lain mungkin mengajukan pertanyaan sebelum melakukan observasi dan eksperimen.

c. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik menurut Hosnan (2014: 36) adalah: 1) Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. 2) Untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis. 3) Terciptanya kondisi pembelajaran dimana peserta didik merasa bahwa belajar itu suatu kebutuhan. 4) Diperolehnya hasil belajar yang tinggi. 5) Untuk melatih peserta didik dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah, 6) Untuk mengembangkan karakteristik peserta didik.

Mengacu pada pendapat yang dikemukakan Hosnan, bahwa pendekatan saintifik diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mencapai berbagai tujuan. Tujuan pendekatan saintifik ialah untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah melalui ide-ide yang diungkapkannya serta membentuk karakter peserta didik.

d. Karakteristik Pendekatan Saintifik

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengacu pada pendekatan saintifik atau pembelajaran ilmiah memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran terdahulu. Menurut Hosnan (2014: 36), menguraikan karakteristik pembelajaran dengan pendekatan saintifik sebagai berikut: 1) berpusat pada

peserta didik, melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip, 3) Melibatkan proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, 4) dapat mengembangkan karakter.

5. Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Konsep Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pertama kali diterapkan di *Mc Master University School of Medicine* Kanada pada tahun 1969. Sejak itu, PBL menyebar ke seluruh dunia, khususnya dalam pendidikan kedokteran/keperawatan dan bidang-bidang ilmu lain seperti arsitektur, matematika, okupasi dan fisioterapi (Rianto, 2012: 284). Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan *inquiry* (Trianto, 2010: 91).

Metode PBL adalah metode pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan yang nyata sehingga dari permasalahan tersebut siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya (Marsh, 2009: 211). Fathurrohman (2017: 112) mengemukakan PBL (*problem based learning*) ini adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk

mengembangkan ketrampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru.

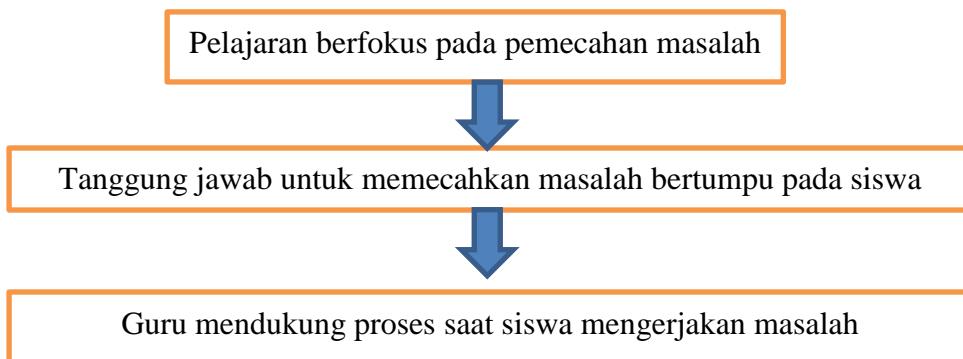
Shoimin (2014: 130) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Lebih lanjut menurut Shoimin (2014: 130) bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasardasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan jenis model pembelajaran keilmuan (saintifik) yang lebih menekankan pada sisi kognitif siswa. Lebih lanjut disebutkan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu bentuk model pembelajaran yang didasarkan pada eksplorasi masalah, dimana siswa terlibat aktif untuk memecahkan masalah tersebut (Tung, 2017: 4). Model *Problem Based Learning* digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multi disipliner, keterampilan dan disiplin *heuristic*, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kolaboratif, atau keterampilan kehidupan yang lebih luas (Rusman, 2013: 233)

Pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan

pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Hmelo-Silver, 2014: 235).

Pelajaran dan pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga karakteristik yang digambarkan dalam Eggen & Kauchak (2012: 45) berikut ini.



Gambar 1. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah
(Sumber: Eggen & Kauchak, 2012: 45)

Gambar 1 di atas menjelaskan, yakni: *Pertama*, pelajaran berawal dari masalah dan memecahkan masalah adalah fokus pelajarannya (Blumenfeld, et.al, 2016: 370). *Kedua*, siswa bertanggung jawab untuk menyusun strategi dan memecahkan masalah. *Ketiga*, guru menuntun upaya siswa dengan mengajukan pertanyaan dan memberi dukungan pengajaran lain saat siswa berusaha memecahkan masalah. Karakteristik ini penting dan menuntut ketrampilan serta pertimbangan yang professional untuk memastikan kesuksesan pelajaran.

Hosnan (2014: 295) menyatakan model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah

jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2010: 92).

PBL adalah metode pembelajaran di mana siswa belajar dengan inspirasi, pemikiran kelompok, dan menggunakan informasi terkait. Untuk mencoba untuk memecahkan masalah baik yang nyata maupun hipotetis, siswa dilatih untuk mensintesis pengetahuan dan keterampilan sebelum mereka menerapkannya ke masalah (Kuan-nien, Lin, & Chang, 2011). Sejalan dengan pendapat di atas, PBL mengacu pada pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proses pemecahan masalah dengan memperoleh pengetahuan yang diperlukan. PBL adalah metode pembelajaran dimana siswa belajar dengan inspirasi, pemikiran kelompok, dan menggunakan informasi terkait. Untuk mencoba memecahkan masalah baik yang nyata maupun hipotetis, siswa dilatih untuk mensintesis pengetahuan dan keterampilan sebelum mereka menerapkannya pada masalah (Chen, Lin, & Chang, 2011).

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Hosnan (2014: 295) menyatakan juga tentang model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

Problem Based Learning meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan. *Problem Based Learning* tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-

banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Penerapan model *Problem Based Learning* dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, Savery (2006: 12) “*PBL is an instructional (and curricular) learner-centered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem*”. *PBL* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Abidin (2014: 160) menyatakan “model *Problem Based Leraning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah”. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dan digalakkan dengan kurikulum 2013, dimana siswa dituntut untuk bersikap kritis, bekerja sama, cermat dalam menyelesaikan masalah, termotivasi dan percaya diri dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan matematika. Berdasarkan Arends, pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri, keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2009: 92). Arends (dalam Trianto, 2009:92-94) menyatakan pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan siswa. Siswa menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya, menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber.

b. Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan

kompleksitas yang ada (Rusman, 2014). Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 86) menyatakan karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar;
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah yang ada di dunia nyata yang tidak tersruktur;
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*);
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama;
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM;
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif;
- 8) Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan;
- 9) Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar;
- 10) PBM melibatkan evaluasi dan *review* siswa dan proses belajar.

Hosnan (2014: 392) adapun ciri-ciri model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah
PBL mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman siswa.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu
Walaupun model PBL ditujukan pada suatu bidang tertentu (sains, matematika, dan penelitian sosial), namun dalam pemecahan masalah-masalah aktual, siswa dapat diarahkan dalam penyelidikan berbagai bidang ilmu. Misalnya dengan mengaitkan matematika dengan ilmu ekonomi, matematika dengan biologi, dan sebagainya.
- 3) Penyelidikan autentik
PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan untuk mencapai penyelesaian masalah yang bersifat nyata, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil karya.
- 4) Menghasilkan karya-karya dan memamerkannya
Pada model pembelajaran PBL, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya (penyelesaian) dan memamerkan hasil karyanya. Artinya hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan.

5) Kolaborasi

Tugas-tugas belajar harus diselesaikan bersama-sama antara siswa dengan siswa lainnya, baik dalam kelompok kecil maupun besar.

Gunarto (2013: 26) menjelaskan bahwa berbagai pengembang pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antardisiplin. Sebagai contoh, masalah populasi yang dimunculkan dalam pelajaran di Teluk Chesapeake mencakup berbagai subjek akademik dan terapan mata pelajaran seperti biologi, ekonomi, sosiologi, pariwisata dan pemerintahan.
- 3) Penyelidikan autentik. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan.
- 4) Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.
- 5) Kolaborasi. Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inquiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

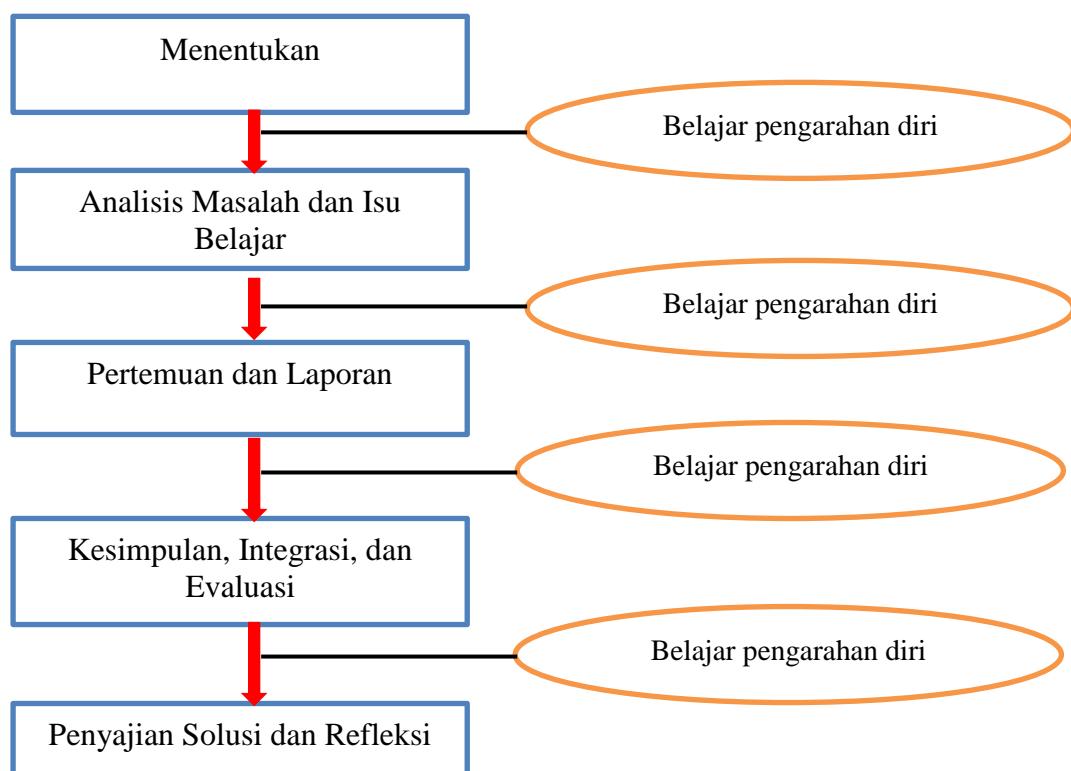
Karakteristik model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Sanjaya (2011: 214), terdapat tiga ciri utama yaitu:

- 1) Model pembelajaran *problem based learning* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi model pembelajaran *problem based learning* terdapat sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. Model pembelajaran *problem based learning* tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.
- 2) Aktivitas dalam pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran tersebut. Oleh

sebab itu, tanpa masalah maka tidak mungkin terdapat proses pembelajaran.

- 3) Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan model ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan yang telah ditentukan sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Studi kasus Pembelajaran Berbasis Masalah, meliputi: 1) penyajian masalah; 2) menggerakkan inkuiri; 3) langkah-langkah PBM, yaitu analisis inisial, mengangkat isu-isu belajar; literasi kemandirian dan kolaborasi pemecahan masalah, integrasi pengetahuan baru, penyajian solusi dan evaluasi. Alur proses Pembelajaran Berbasis Masalah pada *flowchart* berikut.



Gambar 2. Keberagaman Pendekatan *Problem Based Learning*
(Sumber: Nurdyansyah & Fahyuni, 2016 86)

PBM digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan: (1) penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multi disipliner; (2) penguasaan keterampilan proses dan disiplin heuristic; (3) belajar keterampilan pemecahan masalah; (4) belajar keterampilan kolaboratif; dan (5) belajar keterampilan kehidupan yang lebih luas.

c. Sintaks Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Sintaks pembelajaran Problem Based Learning menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 88) sebagai berikut:

Tabel 4. Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah
3	Membimbing pengalaman individual/kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan meyiapkan karya yang sesuai seperti laporan video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

(Sumber: Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 88)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas, memotivasi terhadap pelajaran, dan menjelaskan apa yang diharapkan untuk dilakukan siswa. Guru

memberikan penjelasan kepada mereka tentang proses dan prosedur pembelajaran ini secara terperinci yang meliputi.

- 1) Tujuan utama dari pembelajaran adalah tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi, akan tetapi lebih kepada belajar bagaimana menjadi pelajar yang mandiri dan percaya diri
- 2) Masalah atau pertanyaan yang diselidiki adalah masalah yang kompleks memiliki banyak penyelesaian dan sering kali saling bertentangan. Selama penyelidikan siswa akan didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- 3) Guru akan bertindak sebagai pembimbing yang menyediakan bantuan, sedangkan siswa berusaha untuk bekerja mandiri atau bersama temannya.

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Pembelajaran ini membutuhkan pengembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, mereka juga membutuhkan bantuan untuk merencanakan penyelidikan mereka dan tugas-tugas pelaporan, yang meliputi.

- 1) Kelompok belajar, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar. Pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan guru untuk proyek tertentu.
- 2) Perencanaan kooperatif, setelah siswa diorientasikan kepada situasi masalah dan telah membentuk kelompok belajar, guru dan siswa harus menyediakan waktu yang cukup untuk menyediakan sub pokok bahasan yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan dan jadwal waktu.

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual/kelompok

Membimbing proses penyelidikan dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Teknik penyelidikannya meliputi.

- 1) Pengumpulan data dan eksperimen.

Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen yang sesungguhnya sampai mereka benar-benar memahami dimensi-dimensi situasi masalah. Tujuannya adalah agar siswa mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

- 2) Berhipotesis, menjelaskan, dan memberikan pemecahan.

Pada tahap ini,guru mendorong siswa untuk mengeluarkan semua ide danmenerima sepenuhnya ide tersebut. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa memikirkan kelayakan hipotesis dan pemecahan mereka serta tentang kualitas informasi yang telah mereka kumpulkan. Guru secara terus-menerus menunjang dan memodelkan pertukaran ide secara bebas dan mendorong mengkaji lebih dalam masalah tersebut jika dibutuhkan. Selain itu, guru juga membantu menyediakan bantuan yang dibutuhkan siswa.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui hasil pemahaman dan penguasaan siswa terhadap masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka, di samping keterampilan penyelidikan dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama tahap ini, guru meminta siswa untuk melakukan membangun kembali pemikiran dan aktifitas mereka selama tahap-tahap pembelajaran yang telah dilewatinya.

Rusmono (2012: 81) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 5. Langkah-Langkah Pembelajaran Problem Based Learning

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1: Mengorganisasikan siswa kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan – tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhankebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri
Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas – tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahap 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi atas permasalahan
Tahap 4: Mengembangkan dan Mepresentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka.
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan

(Sumber: Rusmono, 2012: 81)

Menurut Trianto (2010: 98) langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa kepada masalah: guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar: guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Trianto (2010: 96-97) kelebihan dan kekurangan model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan:
 - a) Realistik dengan kehidupan siswa;
 - b) Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa;
 - c) Memupuk sifat *inquiry* siswa;
 - d) Retensi konsep jadi kuat;
 - e) Memupuk kemampuan *Problem Solving*.

- 2) Kekurangan:
 - a) Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks;
 - b) Sulitnya mencari problem yang relevan;
 - c) Sering terjadi *miss-konsepsi*;
 - d) Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Sanjaya, (2011: 220) menyatakan keunggulan dan kelemahan model pembelajaran *problem based learning*, yakni:

- 1) Keunggulan
 - 1) Pemecahan masalah (problem solving) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
 - 2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru.
 - 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 - 4) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
 - 5) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga mendorong siswa untuk melakukan evaluasi diri terhadap hasil maupun proses belajarnya.
 - 6) Dapat memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja.
 - 7) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
 - 8) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
 - 9) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
 - 10) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- 2) Kelemahan:
 - a) Manakala siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
 - b) Membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
 - c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Shoimin (2014: 132) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Dari uraian tentang kelebihan dan kekurangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan PBM merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok.

6. *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

TGfU menurut Pembudi (2010: 36) TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan

bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Barba-Martin et al (2020: 3330) menyatakan bahwa TGfU didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah: (1) transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global, menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda; (2) modifikasi-representasi, terdiri dari adaptasi game sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh siswa, menjaga struktur taktis; (3) modifikasi-berlebihan — prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama; dan (4) kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

Menurut Nopembri & Saryono (2012: 2) di dalam loka karya model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para siswa memecahkannya. Mengenai komponen model TGfU Nopembri & Saryono (2012: 29-30), menjelaskan sebagai berikut:

- a. Permainan atau game permainan diperkenalkan dengan cara permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan siswa.
- b. Apresiasi permainan atau *Game appreciation* Siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.
- c. Pertimbangan taktik atau *tactical awareness* siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk

- membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.
- d. Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*. Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.
 - e. Eksekusi keterampilan atau *Skill execution* Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.
 - f. Penampilan atau *Performance* Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

Urutan pembelajaran model TGfU berdasarkan pendapat Nopembri & Saryono (2012: 1) adalah sebagai berikut: (a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan. (b) *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut. (c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru. (d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal. Model TGfU didahului dengan penekanan pada teknik apa yang digunakan dan kapan dan di mana untuk menggunakan. Siswa harus didorong untuk melaksanakan strategi atau prinsip main yang menyeluruh seperti penggunaan kedalaman dalam permainan net seperti *badminton*. Masalah taktis seperti mengatur serangan dengan menciptakan ruang di sisi lawan gawang dapat diatasi dengan efektif atau keterampilan

bergerak tanpa bola (Ward & Griggs, 2011: 500). Model TGfU berpotensi: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2) memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain game (Wang & Ha, 2013: 337).

Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, TGfU berkontribusi untuk meningkatkan taktis siswa kesadaran dan kinerja (Dania, Kossyva, & Zounhia, 2017: 1), bersama dengan perasaan mereka otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil (Mitchell Oslin, & Griffin., 2013: 48). Ciri khas dasar TGfU adalah bahwa siswa memahami, apa yang harus dilakukan sebelum belajar, bagaimana melakukannya dan menghargai nilai dari keterampilan yang dibutuhkan untuk mempertahankannya aliran kinerja mereka. TGfU tidak hanya menekankan aspek psikomotor namun juga aspek kognitif dan aspek afektif. Kemampuan siswa memahami apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka mengatasi masalah dan mengambil keputusan. Semua kemampuan itu akan mampu didapatkan oleh siswa tanpa disadari dikarenakan siswa merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung (Rahayu, 2013).

Pengalaman lain menunjukkan bahwa TGfU meningkatkan pemindahan positif ke pendidikan jasmani lain konten, dan akibatnya untuk aktivitas fisik latihan (O'Leary, 2016: 4). Mesquita et al. (2012: 205) menunjukkan bahwa implementasi TgfU meningkatkan kapasitas keputusan siswa dan keterampilan motorik dalam konteks yang berbeda. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah

suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

7. *Passing* Bawah Bola Voli

a. Pengertian *Passing* Bawah

Dijelaskan oleh Mawarti (2009: 70) bahwa bola voli bisa dijadikan suatu alat untuk sarana pendewasaan anak atau alat untuk mendidik anak dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, misalnya: nilai kerjasama, percaya diri, tanggungjawab, keberanian, dan sportivitas. Guntur (2013: 22) menyatakan bahwa permainan bola voli yang diajarkan di sekolah termasuk dalam permainan net (*net games*) dimana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam lapangan yang berbeda oleh adanya. Karakteristik permainan ini sifatnya tim, sehingga tiap individu harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menguasai bola, dan bekerjasama dengan kawan satu tim dengan mengumpulkan bola, bahkan bekerjasama bagaimana menciptakan suatu pertahanan daerahnya dari serangan lawan sehingga lawan mati maka akan tercetak skor untuk tim sebagai tujuannya.

Menjadi pemain bola voli yang baik dituntut menguasai teknik dasar bola voli. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi servis, *passing*, *block*, dan *smash/ spike*. Dari beberapa teknik dasar yang lebih utama dikuasai yaitu teknik *passing*. Passing terdiri atas dua macam, yaitu *passing* bawah dan *passing* atas. Menurut Samsudin & Rahman (2016) *passing* adalah cara memukul

bola dengan dua tangan yang disatukan dan diayun dari bawah (*passing* bawah) atau memukul bola dengan dua tangan terpisah jari-jari terbuka di atas kepala agak ke depan (*passing* atas). Teknik dasar *passing* bola voli mutlak harus dikuasai oleh pemain bola voli karena bola voli lebih banyak dimainkan dengan cara *di-passing* sebelum kemudian *di-smash*. Teknik dasar bola voli adalah penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam bermain bola voli

Prinsip dasar *passing* bolavoli yaitu upaya seorang pemain bolavoli untuk memainkan bola dengan tujuan di umpan kepada teman seregunya atau dimainkan di lapangan permainan sendiri. Berkaitan dengan *passing*, Yunus (1992: 9) menyatakan bahwa *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Menurut Suharno (1993: 15) *passing* adalah usaha ataupun upaya seorang pemain bolavoli dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk menyajikan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya yang selanjutnya agar dapat untuk melakukan serangan terhadap regu lawan ke lapangan lawan.

Mikanda (2014: 115) menyatakan bahwa *passing* bawah adalah memukul bola dari arah bawah, dengan tahap gerakan dimulai dari posisi tubuh sedikit diturunkan, lutut agak ditekuk dan posisi kedua lengan dirapatkan. Menurut Koesyanto (2003: 22) mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Menurut Ahmadi (2007: 23) Kegunaan teknik lengan bawah

antara lain adalah untuk penerimaan bola service, untuk menerima bola dari lawan yang berupa serangan/*smash*, untuk pengembalian bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net, untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpukul jauh di luar lapangan permainan dan untuk pengembalian bola yang rendah. Passing bawah pada umumnya dilakukan untuk menerima servis, atau smash atau bola-bola setinggi pinggang ke bawah.

Lebih lanjut Viera & Ferguson (2000: 19) menyatakan, “Operan tangan bawah (*underhand passing*) atau *bump*. Biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan jika tim tidak memegang servis. Operan ini digunakan untuk menerima servis, menerima *spike*, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang memantul dari net”.

Teknik *passing* bawah merupakan rangkaian gerakan yang dikombinasikan secara baik dan harmonis agar *passing* bawah yang dilakukan menjadi lebih baik dan sempurna. Viera & Ferguson (2000: 20) menyatakan, “Elemen dasar bagi pelaksanaan operan lengan depan yang baik adalah; (1) gerakan mengambil bola, (2) mengatur posisi badan, (3) memukul bola, dan (4) mengarahkan bola ke sasaran”. Menurut Yunus (1992: 80) teknik *passing* bawah sebagai berikut:

1) Sikap permulaan

Ambil sikap siap normal dalam permainan bolavoli, yaitu kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan dengan posisi ibu jari sejajar sama panjang sehingga kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul.

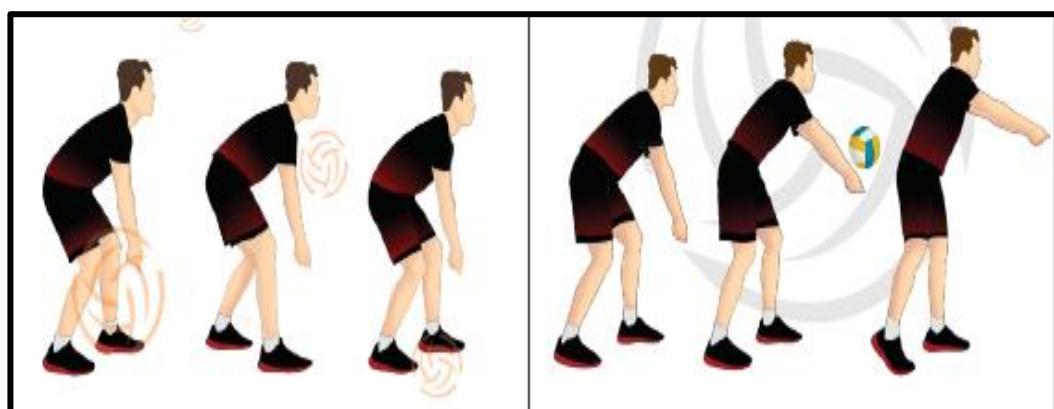
2) Gerakan pelaksanaan

Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku benar-benar dalam kondisi lurus. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan bawah, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45° dengan badan lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus setinggi bahu.

3) Gerakan lanjutan

Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk mengambil posisi siap kembali dan ayunan lengan untuk *passing* bawah ke depan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu atau badan.

Gambar posisi teknik *passing* bawah sebagai berikut:



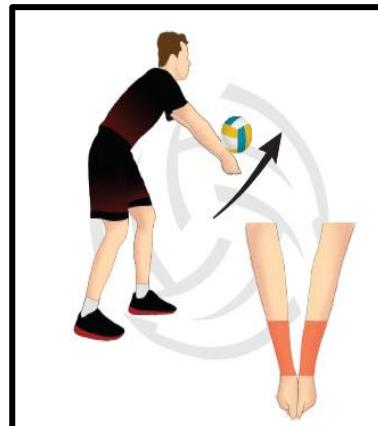
Gambar 3. Teknik Passing Bawah
(Rosyid & Wicaksono, 2016)



Gambar 4. Fase Persiapan
(Rosyid & Wicaksono, 2016)

(1) Persiapan

- a) Kaki aktif bergerak ke arah datangnya bola
- b) Kedua tangan lurus sejajar saling berdekatan di depan badan
- c) Kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu posisi kaki sedikit di depan
- d) Tekuk lutut dan tahan tubuh dalam posisi rendah
- e) Punggung lurus dan pandangan fokus ke arah bola



Gambar 5. Fase Pelaksanaan
(Sumber: Rosyid & Wicaksono, 2016)

(2) Pelaksanaan

- a) Pastikan menerima bola di depan badan
- b) Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.
- c) Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan)
- d) Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan
- e) Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan



Gambar 6. Gerak Lanjutan
(Sumber: Rosyid & Wicaksono, 2016)

(3) Gerak Lanjutan

- a) Pastikan menerima bola di depan badan
- b) Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.
- c) Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan)
- d) Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan
- e) Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan
- f) Jari tangan tetap di genggam dan siku tetap terkunci
- g) Lengan lurus maksimal setinggi bahu
- h) Perhatikan bola bergerak ke arah sasaran
- i) Pindahkan berat badan ke arah sasaran
- j) Siap bergerak untuk rangkaian gerakan selanjutnya

Berdasarkan batasan *passing* yang dikemukakan ahli di atas dapat dirumuskan pengertian *passing* bawah adalah teknik dasar memainkan bola dengan menggunakan kedua tangan, yaitu perkenaan bola pada kedua lengan bawah yang bertujuan untuk mengoperkan bola kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri atau sebagai awal untuk menyusun serangan.

b. Kesalahan pada *Passing* Bawah

Passing bawah bolavoli merupakan salah satu bentuk keterampilan yang memiliki unsur gerakan yang cukup kompleks. Tidak jarang atlet sering kali melakukan kesalahan. Menurut Viera & Ferguson (2000: 21) kesalahan dalam melakukan *passing* bawah antara lain:

- 1) Lengan terlalu tinggi ketika memukul bola.
- 2) Merendahkan tubuh dengan menekuk pinggang bukan lutut, sehingga bola yang dioperkan terlalu rendah dan terlalu kencang.
- 3) Tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran, sehingga bola tidak bergerak ke muka.
- 4) Lengan terpisah sebelum, pada saat atau sesaat sesudah menerima bola, sehingga operan salah.
- 5) Bola mendarat di lengan di daerah siku, atau menyentuh tubuh.

Kesalahan-kesalahan tersebut di atas hendaknya dicermati oleh pelatih, agar kualitas *passing* lebih baik, bila terjadi kesalahan segera dibetulkan. Lebih

lanjut Viera & Ferguson (2000: 23) memberikan tips cara memperbaiki kesalahan pada *passing* bawah sebagai berikut:

- 1) Biarkan bola bergerak sampai sejajar pinggang sebelum memukulnya.
- 2) Tekuk lutut, jaga punggung tetap lurus pada saat berada di bawah bola.
- 3) Pastikan berat badan bertumpu pada kaki depan dan tubuh membungkuk ke depan.
- 4) Tetap satukan lengan dengan menggenggam jari atau membungkus jemari yang satu dengan jemari yang lain dengan ibu jari sejajar.
- 5) Tahan lengan pada posisi sejajar paha dan terima bola jauh dari dada.

Kesalahan maupun cara memperbaiki *passing* bawah harus diperhatikan oleh pelatih/guru. Pada umumnya siswa tidak mampu mengamati letak kesalahan yang dilakukan. Seorang pelatih/guru harus mampu mencermati setiap bentuk gerakan yang dilakukan atlet, sehingga akan diketahui letak kesalahannya. Setiap kesalahan yang dilakukan siswa, pelatih/guru segera mungkin untuk membetulkan gerakan yang salah, sehingga kualitas *passing* bawah yang dilakukan hasilnya sesuai yang diharapkan arahkan bola kepada rekan untuk diumpankan.

8. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Aspek motivasi memegang peranan dalam kejiwaan seseorang, sebab motivasi merupakan salah satu faktor penentu sebagai pendorong tingkah laku manusia, sehingga dengan adanya motivasi seseorang dapat mendorong dirinya untuk lebih giat berlatih dan mencapai hasil yang maksimal. Cetin (2015: 96) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah pemelihara atau pembimbing perilaku serta kekuatan bawaan dari siswa. Sebagai sebuah konsep, motivasi belajar didefinisikan sebagai faktor internal yang memiliki empat komponen, yaitu peluang untuk sukses, kuatir untuk gagal, minat, dan tantangan (Margarete &

Hilbert, 2013: 71). Uno (2011: 1) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Pendapat lain dari Walgito (2013: 220), menyatakan bahwa motivasi adalah sebuah keadaan individu atau organisme yang mempengaruhi perilaku ke arah tujuan.

Garn & Jolly (2014: 11) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat membedakan siswa yang memaksimalkan potensi belajarnya dengan siswa yang kurang berprestasi secara akademik. Selain sebagai salah satu faktor yang menentukan arah sikap, besarnya kemauan, dan ketekunan perilaku siswa (Keller, 2016: 12), motivasi belajar juga merujuk kepada harapan dan nilai, dimana harapan menunjukkan bahwa siswa mampu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan nilai menunjukkan keyakinan siswa secara kuat untuk berhasil dalam belajar (Riconscente, 2014: 52).

Menurut Plotnik, motivasi mencakup faktor psikologis dan fisik yang menyebabkan individu untuk bertindak dengan cara tertentu pada waktu tertentu (Kaya, Kabakci, & Dogan, 2015: 45). Selanjutnya, Hagger dan Chatzisarantis mengatakan motivasi mendasari perilaku terarah dan terbukti berguna dalam perubahan pemahaman perilaku dan pengaturan aktivitas fisik (Gillison, et al, 2009: 310). Motivasi merupakan dasar untuk semua usaha olahraga dan prestasi (Adeyeye, Vipene, & Asak, 2013), sebagai salah satu faktor penting dan efektif untuk performa tim dan perbaikan performa olahraga (Nezhad & Sani, 2014: 1174).

Motivasi merupakan kekuatan energi internal yang menentukan semua aspek perilaku individu. Hal ini juga berpengaruh pada bagaimana individu berpikir, merasakan, dan berinteraksi dengan individu lain. Dalam olahraga sendiri, atlet membutuhkan intervensi motivasi untuk proses latihan maupun perlombaan, bahkan motivasi secara general diterima sebagai prasyarat penting untuk mengantarkan atlet untuk memenuhi potensi dan performa pada dirinya. Motivasi dan performa olahraga memainkan peran penting, sebab tingkat stres piskis kian meningkat seiring dengan meningkatkan level kompetisi (Slathia, Singh, & Dar, 2015: 37),

Gunarsa (2008: 47) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan atau tenaga pendorong untuk melakukan Sesuatu hal atau menampilkan sesuatu prilaku tertentu. Pendapat lain dari Purwanto (2014: 71) motivasi adalah “pendorong” suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar dia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi adalah energi psikologis yang bersifat abstrak dan refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman, dan kebutuhan (Husdarta, 2011: 31). Motivasi tersebut mengacu pada faktor dan proses yang mendorong seseorang untuk bereaksi atau tidak bereaksi dalam berbagai situasi. Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong seseorang/kelompok untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (Mylsidayu, 2014: 22.23). Pendapat lain dari Gunarsa (2008: 111), motivasi adalah kekuatan atau tenaga pendorong agar seseorang bertingkah laku. Lain halnya dengan Hidayat (Mylsidayu, 2014: 22.23),

yang menyatakan bahwa motivasi adalah proses aktualisasi energi psikologi yang dapat menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, sekaligus menjamin keberlangsungan aktivitas tersebut, dan juga menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah seluruh proses gerakan termasuk situasi yang mendorong berupa dorongan, penggerak atau alasan yang timbul dan terdapat dalam diri seseorang untuk bereaksi/tidak bereaksi untuk menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar, penampilan olahraga, dan pencapaian prestasi belajar/pertandingan.

b. Macam-macam Motivasi

Secara umum motivasi dapat dibedakan menjadi dua motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Gunarsa (2008: 50) menyatakan bahwa motivasi intrinsik merupakan dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan. Mylsidayu (2015: 27-28) menyatakan bahwa motivasi intrinsik bersumber dari dalam diri individu itu sendiri untuk melakukan aktivitas olahraga. Motivasi intrinsik bersifat permanen, mandiri, dan stabil karena dorongan berasal dari dalam, kondisi kejiwaan orang tersebut, yang akan menentukan kuat atau tidaknya

motivasi dan berlangsung lama atau tidaknya motivasi tersebut. Motivasi intrinsik terbagi menjadi dua, yaitu (1) motivasi intrinsik positif keinginan untuk tumbuh dan berkembang, mengekspresikan diri, seperti ingin karier dalam berolahraga lebih baik, dan aktualisasi diri. (2) motivasi intrinsik negatif, karena tekanan, ancaman, ketakutan, dan kekhawatiran seperti takut tertinggal dengan teman-teman yang lain dalam tim. Ketika anak didik merasa senang dan puas atas keterlibatan dalam aktivitas olahraga maka anak didik/atlet tersebut termotivasi secara intrinsik. Ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi intrinsik, antara lain: (1) berorientasi pada kepuasaan dalam dirinya (2) biasanya tekun, rajin, kerja keras, teratur, disiplin dalam latihan (3) tidak suka bergantung pada orang lain (4) aktivitas lebih permanen; dan (5) memiliki karakteristik kepribadian yang positif, matang, jujur, dan lain-lain.

Suyono & Hariyanto (2015: 185) disebut sebagai motivasi intrinsik jika yang mendorong untuk bertindak atau berbuat sesuatu adalah nilai-nilai yang terkandung di dalam individu itu sendiri. Contohnya adalah bakat, hobi, sikap hidup, kepercayaan hidup, keyakinan diri, rasa ingin tahu/kuriositas, dan sebagainya. Hanafiah & Suhana (2012: 26) menyatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (*self awareness*) dari lubuk hati yang paling dalam. Selanjutnya menurut Deci dan Ryan, motivasi intrinsik mengacu pada partisipasi secara eksklusif untuk kesenangan, menyenangkan, atau kepuasan yang berasal langsung dari kegiatan itu sendiri (Teo, et.al., 2015: 242).

2) Motivasi Ekstrinsik

Gunarsa (2008: 51) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain. Faktor internal dapat mempengaruhi penampilan atau tingkah laku seseorang akan menampilkan penampilan dan tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuannya. Mylsidayu (2014: 28) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik bersumber dari luar individu untuk melakukan aktivitas olahraga. Sifatnya sementara, tergantung dan tidak stabil. Motivasi ekstrinsik terbagi menjadi dua, yakni (1) motivasi ekstrinsik positif, yakni berupa hadia, iming-iming yang membangkitkan, niat untuk berbuat sesuatu, seperti bonus jika menang pertandingan, dan (2) motivasi ekstrinsik negatif, yakni sesuatu yang dipaksakan dari luar agar orang menghindar dari sesuatu yang tidak diinginkan, seperti kena sanksi atau hukuman ketika terlambat masuk kelas /latihan.

Hanafiah & Suhana (2012: 27) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor di luar diri peserta didik, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah (*reward*), kompetisi sehat antar peserta didik, hukuman (*punishment*), dan sebagainya. Suyono & Hariyanto (2015: 185) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah hal-hal di luar individu yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Misalnya pengaruh orangtua, lingkungan social, kondisi geografis, keadaan ekonomi keluarga, adanya hadiah dan penghargaan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal

dari dalam individu sedangkan motivasi ekstrinsik dorongan berasal dari luar individu. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik harus saling berhubungan agar tindakan seseorang lebih berarti. Motivasi ada yang bisa dipelajari dan ada yang tidak bisa dipelajari, masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan dalam olahraga. Oleh sebab itu bagi para guru pendidikan jasmani hendaknya memperhatikan hal ini sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercapai tujuan suatu pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi seseorang. Ali Imron dalam Siregar & Nara (2010: 53-54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Cita-cita/aspirasi pembelajaran, hal ini dapat diamati dari banyaknya kenyataan, bahwa motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita.
- 2) Kemampuan pembelajaran, Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda.
- 3) Kondisi pembelajar, dapat dilihat dari kondisi fisik dan psikis pembelajar. Hubungan dengan motivasi dapat dilihat dari keadaan kondisi fisik seseorang. Jika kondisi fisik dalam keadaan lelah maka memiliki motivasi rendah sementara kondisi fisik sehat dan bugar cenderung memiliki motivasi tinggi.
- 4) Kondisi lingkungan pembelajar, dapat diamati dari lingkungan fisik dan lingkungan social yang mengitari pembelajar.
- 5) Unsur-unsur dinamis belajar/pembelajaran, upaya memmotivasi dilakukan bagaimana dengan bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan sebagainya yang dapat mendinamisasi proses pembelajaran.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

Slameto (2013: 54-68) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu, sebagai berikut:

1) Faktor Intrinsik

a) Kesehatan

Sehat dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badanya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil yang lebih baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran itu sesuai dengan hoby dan bakatnya.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasaan.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa akan merasa senang dalam belajar.

2) Faktor Ekstrinsik

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Akibatnya siswa malas untuk belajar. Guru yang progresifnya berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien dan efektif mungkin.

b) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

c) Orang Tua

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Anak belajar perlu dorongan dan pengrtian orang tua.

d) Teman Bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang diduga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga.

Dari uraian tentang faktor motivasi ektrinsik di atas, peneliti mengambil kesimpulan yang erat hubungannya dengan motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bolavoli dengan pendekatan taktik di sekolah yang akan dijadikan indikator tentang motivasi ekstrinsik adalah: (1) Metode mengajar, (2) Alat pembelajaran, (3) Orang tua, (4) Teman bergaul.

Wigfield & Guthrie (2013: 57) mangatakan bahwa keyakinan, nilai-nilai, dan tujuan yang ingin dicapai dalam pada proses belajar, pilihan kegiatan untuk mengenyam pendidikan, dan ketekunan pada kegiatan belajar adalah beberapa indikator dari motivasi belajar siswa. Pendapat lain menurut Sha, et al (2016: 451), motivasi belajar dapat diukur dari segi keterlibatan, fokus, partisipasi, dan persistensi. Adapun menurut Reeve (2016: 32), untuk melihat sejauh mana motivasi siswa dalam belajar, yang harus dilihat adalah perilaku terpendam yang dimiliki siswa, intensitas siswa dalam belajar, arah sikap saat belajar, dan persistensi atau kegigihan siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internsk dan ekstrinsik. Faktor interinsik adalah kesehatan, perhatian, minat, dan bakat, sedangkan faktor ekstrinsik adalah metode mengajar, alat pelajaran, waktu sekolah dan teman bergaul. Oleh sebab itu bagi para guru pendidikan jasmani hendaknya memperlihatkan faktor-faktor motivasi belajar ini sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercapai tujuan suatu pembelajaran. Selanjutnya dengan mengutip indikator-indikator di atas tentang motivasi intrinsik dan ekstrinsik, peneliti menggunakan sebagai butir pertanyaan untuk mengetahui seberapa besar motivasi intrinsik dan ekstrinsiknya dengan menyesuaikan objek penelitian di lingkungan tempat penelitian berlangsung.

Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut (Uno, 2011: 49):

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Siswa memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil menguasai materi dan mendapatkan nilai yang tinggi dalam kegiatan belajarnya. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan. Motif berprestasi adalah motif yang dapat dipelajari, motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk

berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaanya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

Penjelasan tersebut didukung oleh pendapat Djamarah (2010: 46) yang mengungkapkan bahwa hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga tentu hasilnya akan lebih baik daripada anak didik yang tak berhasrat untuk belajar.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Siswa merasa senang dan memiliki rasa ingin tahu, sehingga dia belajar. Siswa yang berminat dalam pelajaran akan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan rasa senang, sehingga siswa tersebut menganggap bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan bukan hanya suatu kewajiban. Djamarah (2010: 47) mengungkapkan motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Kebutuhan yang tak bisa dihindari oleh anak didik adalah keinginan untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan, oleh karena itulah anak didik belajar.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya siswa yang memiliki

gambaran dan tujuan yang jelas mengenai masa depannya. Selain itu siswa juga memiliki harapan yang tinggi agar cita-citanya dapat terwujud. Sardiman (2012: 52) mengatakan harapan dan cita-cita seorang siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami harapan dan cita-cita yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul keinginan untuk terus belajar. Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan dan tidak mungkin menjadi ahli.

4) Adanya penghargaan dalam belajar.

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik. Pernyataan seperti “bagus”, “hebat”, dan lain-lain di samping akan menyenangkan siswa, pernyataan verbal seperti itu juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru, dan penyampaiannya konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan didepan orang banyak.

Sardiman (2012: 53) menyatakan bahwa apabila ada siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang

baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar seperti diskusi, *brainstorming*, pengabdian masyarakat dan sebagainya. Dalam Sardiman (2012: 54) Rousseau memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Ilustrasi ini diambil dalam kasus dalam lingkup pelajaran Ilmu Bumi. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar. Seperti

salah satu contohnya yaitu siswa merasa nyaman pada situasi lingkungan tempat mereka belajar.

d. Strategi Meningkatkan Motivasi

Purwanto (2014: 73) menyatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Karena itu seorang guru khususnya guru pendidikan jasmani harus dapat menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan jasmani sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah.

Tseng & Walsh (2016: 44), peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Perhatian, yaitu guru perlu mempertahankan perhatian dalam kaitannya dengan materi ajar.
- 2) Relevansi, yaitu guru dapat menjabarkan tujuan pembelajaran dan relevansinya di masa mendatang.
- 3) Keyakinan, yaitu guru perlu membangun kepercayaan diri siswa dalam belajar dalam menggapai keberhasilan.
- 4) Kepuasan, yaitu guru memperkuat kepuasan belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Sama halnya dengan pendapat di atas yang menekankan pada usaha yang dapat dilakukan oleh guru, Suardi (2015: 51) berpendapat bahwa dalam upaya meningkatkan motivasi siswa, guru seyogyanya mengenali jenis dan tingkat aspirasi/cita-cita siswa, mengkomunikasikan hasil pengenalan aspirasi siswa tersebut dengan orang tua, serta menyediakan program atau wadah untuk mengembangkan aspirasi yang mereka miliki. Sangatlah penting bagi guru untuk

juga mengenali emosi para siswanya, karena emosi dari siswa mempengaruhi peningkatan motivasi belajar mereka (Arguedas, Daradoumis, & Xhafa, 2016: 91).

Mylsidayu (2014: 28-33) menyatakan bahwa teknik meningkatkan motivasi yaitu: (1) Verbal, (2) Behavioral/prilaku, (3) Intensif, (4) Visualisasi (imajinasi), (5) Intimidasi, (6) Berbicara Sendiri, (7) Supertisi, (8) Ritual/ berupa prilaku. Lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Motivasi Verbal, yaitu motivasi dengan kata-kata atau ucapan, bicara, atau berdiskusi. Contoh memberikan pujian, memberikan koreksi dan sugesti, menjelaskan peranan dalam tim agar anak didik/atlet lebih bangga dan bertanggung jawab, dan memebri petunjuk.
- 2) Motivasi Behavioral/perilaku, yaitu setiap perilaku guru penjas/pelatih akan diteladani oleh siswa/atletnya dan nilai oleh masyarakat. Guru penjas/pelatih memegang peranan penting dalam memberikan contoh perilaku yang positif.
- 3) Motivasi Insentif (Bonus) dan Ganjaran, yaitu dengan cara memberikan bonus, yang bertujuan menambah semangat belajar/berlatih untuk berprestasi.
- 4) Motivasi Visualisasi, yaitu bertujuan untuk mempercepat proses belajar/latihan dengan membangkitkan semangat anak didik/atlet.
- 5) Motivasi Intimidasi, yaitu teknik motivasi berupa ditekan/ditakut-takuti.
- 6) Motivasi Berbicara Sendiri, yaitu motivasi yang diberikan sebelum pertandingan dimulai, *pep talks* khusus diberikan ketika istirahat.
- 7) Motivasi Supertisi, yaitu suatu motivasi yang dipercaya pada peralatan/symbol yang dianggap memiliki kekuatan/daya dorong mental.

- 8) Motivasi Ritual, yaitu suatu motivasi yang berupa perilaku sebelum bertanding yang menjadi sebuah kebiasaan.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus memberikan perhatian pada keseluruhan proses pembelajaran, mulai dari mengenali karakteristik siswa, pelaksanaan proses pembelajaran di kelas yang didesain dengan baik, sampai dengan pemberian komplementer bagi para siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yudha, Artanayasa, & Spyanawati (2017) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Teacing Games For Understanding* (TGFU) terhadap Hasil Belajar *Passing Kontrol Sepak Bola*”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teacing Games For Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *passing control* sepak bola. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen sesungguhnya dengan menggunakan rancangan penelitian *the randomized pretest posttest control group the same subjek design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiridari 12 kelas. Pengambilan sampel dengan teknik *simple random sampling*. Penentuan kelas penelitian dilakukan dengan pengundian, terpilih kelas VII A sebagai kelompok

eksperimen dan kelas VII B sebagai kelompok control. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes obyektif, observasi dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan Uji *Independent Samples Test* dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata 0,37, sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata 0,14. Berdasarkan uji *Independent Samples Test* angka signifikansi yang diperoleh adalah 0,00 (<0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe TGfU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing control* sepakbola pada siswa. Model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tangahu (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGfU dan TGT terhadap *Academic Learning*”. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji: (1) Pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap *Academic Learning Time* materi bolabasket, (2) Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap *Academic Learning Time* materi bolabasket, (3) Pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap *Academic Learning Time* materi bolabasket. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian *non randomized control group pretestposttest*. Populasi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bangkalan, sampel menggunakan *cluster random sampling* dengan jumlah sampel 3 kelas (XI) dengan jumlah siswa 36. Dari ke 3 kelas tersebut diberikan perlakuan model pembelajaran TGfU di beri perlakuan model pembelajaran TGT, dan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Proses pengambilan data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan mengukur *academic learning time* siswa menggunakan lembar observasi JWAB. Berdasarkan uji normalitas menggunakan *levene test* dari ketiga kelompok model konvensional, TGfU dan TGT terdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dilakukan pada ketiga kelompok sampel yang masing-masing kelompok terdiri dari 36 siswa, diperoleh hasil memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Langkah selanjutnya uji analisa *one way anova* menunjukkan bahwa nilai rata-rata mean model pembelajaran TGT, TGfU, dan konvensional, ALT TGfU memiliki nilai mean di atas rata-rata dari kesluruhan kelompok, serta ALT kontrol memiliki mean paling kecil, serta ALT TGT memiliki nilai mean lebih tinggi dari ALT kontrol namun masih di bawah rata-rata seluruh kelompok

3. Penelitian yang dilakukan oleh Abas & Abidin (2016) yang berjudul “Perbandingan efektivitas model pembelajaran TGfU dan *inquiry* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran olah raga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbezaan efektivitas motivasi dan hasil belajar kesegaran jasmani siswa kelas rendah antara model TGfU dengan kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung. Sampel penelitian adalah SD Negeri unggulan kelas V SDN 1 Lubuk Alung yang berjumlah 33 orang siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, Angket, catatan lapangan dan wawancara. Analisa data penelitian menggunakan “sebaran frekuensi”, dan analisis Inferensial menggunakan uji independent t-test. Hasil

penelitian mengungkapkan bahwa 1) terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas TGFU dengan Kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman, 2) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kecerdasan fizikal antara kelas TGFU dengan Kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signfikan 0.000. Model inquiri dapat memberikan kegiatan mengajar dengan konsep induktif yang mengarahkan siswa untuk mengamati dan memecahkan masalah dari apa yang ditemukannya selama proses pembelajaran dengan menstimulasi siswa banyak mengamati, bertanya dan meneliti untuk kemudian cakap dan percaya diri dalam menyampaikan ide-ide kreatif, ide-ide berlatih yang benar dan menanamkan sifat disiplin dan sportif dalam Kecergasan Fizikal sehingga siswa cakap dalam berolah raga, percaya diri dan mampu bekerja sama dengan kelompok kerja serta mampu menguasai teknik memegang, memukul, melempar, menghindar bola dalam pembelajaran kecerdasan fizikal permainan roundes.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2018) yang berjudul “Perbedaan pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media audiovisual dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar senam lantai”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media audiovisual dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar senam lantai. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ciawi. Penelitian ini menggunakan treatment by level 2 x 2. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 164 dan menggunakan sampel 32 siswa.

Teknik analisa data adalah analisis varians dua jalur (ANAVA) dan dilanjutkan dengan uji Turkey pada tingkat signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) nilai hasil belajar guling lenting pada perlakuan model pembelajaran kontekstual (A1) lebih rendah dari nilai yang menggunakan media audiovisuall (A2) di SMP Negeri 2 Ciawi (2). Terdapat interaksi antara model pembelajaran kontekstual dan media audiovisuall (A) dengan motivasi belajar (B) terhadap hasil belajar guling lenting di SMP Negeri 2 Ciawi (3). Nilai hasil belajar pada perlakuan model pembelajaran kontekstual dengan motivasi tinggi (A1B1) lebih rendah dari nilai menggunakan media audiovisuall dengan motivasi tinggi (A2B1) di SMP Negeri 2 Ciawi. Nilai hasil belajar guling lenting pada perlakuan model pembelajaran kontekstual dengan motivasi rendah (A1B2) lebih rendah dari penggunaan media audiovisuall dengan motivasi rendah (A2B2) di SMP Negeri 2 Ciawi

5. Penelitian yang dilakukan oleh Prabowo (2016) yang berjudul “Pengaruh Latihan Bench Press dan Motivasi terhadap Kemampuan Tolak Peluru”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh antara latihan *bench press* menggunakan barbel dan latihan *bench press* dengan menggunakan *medicine ball* terhadap kemampuan tolak peluru, (2) Perbedaan pengaruh antara yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap kemampuan tolak peluru dan (3) Interaksi antara latihan *bench press* dan motivasi terhadap kemampuan tolak peluru. Sampel penelitian adalah 16 mahasiswa yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis

data yang digunakan adalah analisis varian (ANAVA) dua jalur pada taraf signifikan $\alpha = 0,050$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara latihan *bench press barbel* dan *medicine ball* terhadap kemampuan tolak peluru. *Medicine ball* memiliki pengaruh yang lebih besar daripada *barbel*, (2) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi tinggi dan rendah terhadap kemampuan tolak peluru. Motivasi tinggi memiliki pengaruh yang lebih besar daripada motivasi rendah, dan (3) Ada interaksi antara metode latihan bench press dan motivasi terhadap kemampuan tolak peluru. Efektivitas peningkatan tertinggi adalah pada kelompok mahasiswa dengan motivasi rendah yang diberi latihan menggunakan *medicine ball* dengan rata-rata peningkatan sebesar 33,92%, disusul motivasi tinggi dengan latihan menggunakan *medicine ball* 22,61%, motivasi tinggi dengan latihan menggunakan *barbel* 20,03%, dan motivasi rendah dengan latihan menggunakan *barbel* 13,42%

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP 1 Adimulyo tanggal 12-21 Oktober 2019 pada saat proses pembelajaran permainan bola voli menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebatas menyampaikan materi dan siswa menerima apa yang disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran yang dilakukan guru saat ini cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada olahraga prestasi dalam pengajarannya, guru menerapkan pendekatan penguasaan pada teknik dasar. Pendekatan seperti itu menjadikan anak kurang senang atau bahkan merasa

frustasi untuk melakukan program pendidikan jasmani karena mereka tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Guru dalam hal ini harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa harus dicari solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka digunakan pendekatan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL).

Penerapan model *Problem Based Learning* dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, *PBL* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah. *PBL* bukanlah sekedar pemecahan masalah, tetapi menggunakan masalah yang berkait untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. *PBL* merupakan pembelajaran aktif, progresif berpusat pada masalah yang tidak terstruktur yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. *PBL* sering dilakukan dengan pendekatan tim melalui penekanan pada pembangunan keterampilan yang berkaitan dengan pengambilan keputusan, diskusi, pemeliharaan tim, manajemen konflik, dan kepemimpinan tim. *PBL* merupakan metode pembelajaran yang menantang siswa agar belajar untuk belajar, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi atas permasalahan yang nyata dan permasalahan digunakan untuk

meningkatkan rasa keingintahuan serta kemampuan kritis dan analisis atas materi pelajaran.

Pembelajaran PBL juga menuntut adanya kerja kelompok dan diskusi yang dilanjutkan dengan presentasi mengenai hasil temuan ketika melaksanakan penyelidikan, pada bagian ini siswa akan saling membantu dalam menguasai pelajaran. Siswa akan melakukan tanya jawab dengan bahasa mereka sendiri tanpa rasa sungkan. Siswa yang pintar akan merasa dihargai, karena diberi kesempatan untuk membimbing temannya, sedangkan siswa yang kurang paham akan lebih mudah bertanya kepada temannya yang lebih tahu tanpa rasa sungkan.

Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga, sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru penjas sebagai pengelola kelas berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi domain dengan pembelajaran contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik.

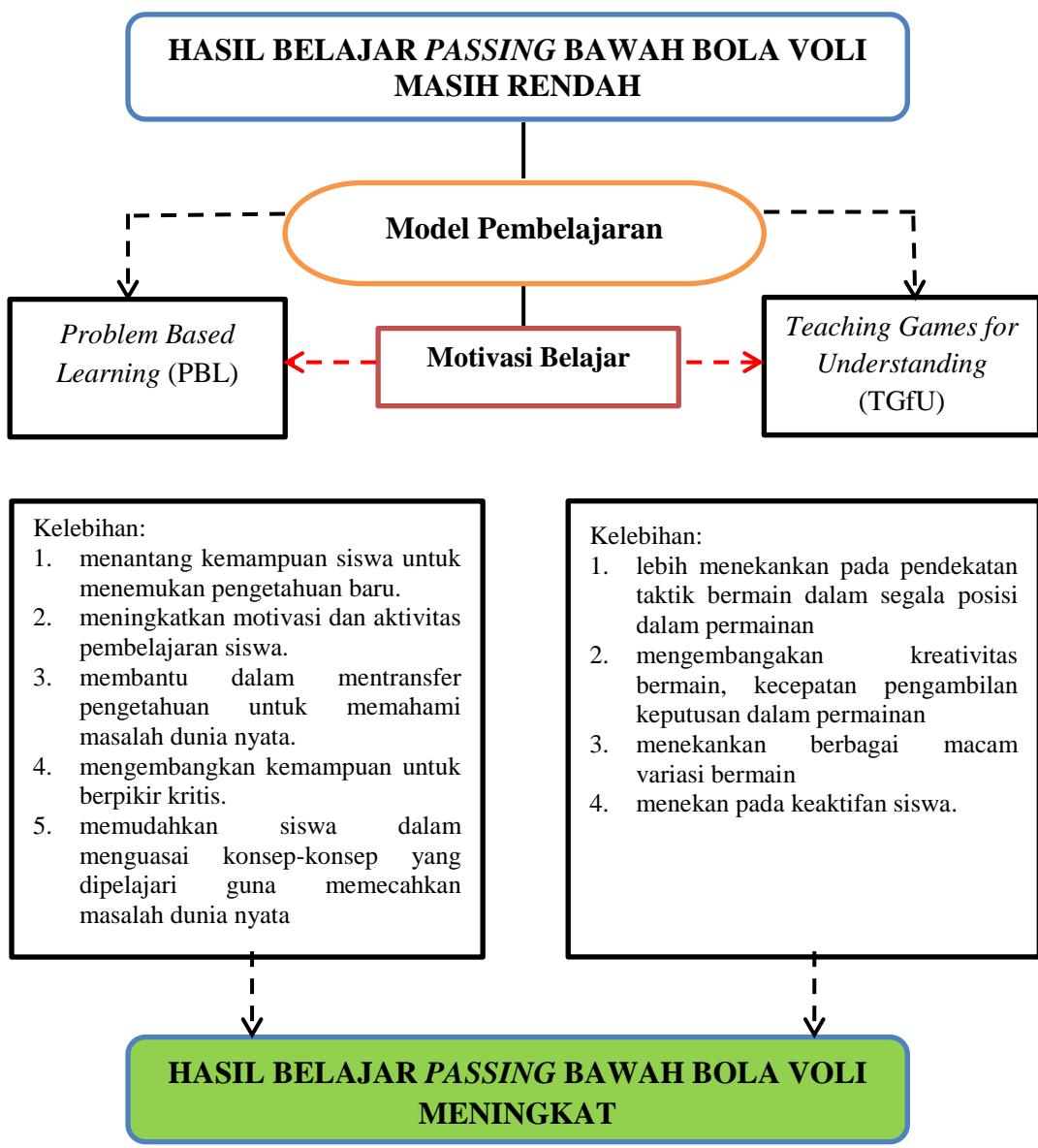
Model pembelajaran TGFU yang diterapkan kepada siswa, membuat siswa terlibat aktif dalam permainan, mereka dapat melakukan teknik dasar dalam permainan melalui pola bermain yang menyenangkan. Siswa tidak cepat merasakan kebosanan, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman gerak dan pengalaman belajar dengan jumlah waktu yang cukup banyak. Sistem *game* yang diterapkan dalam model TGFU bukan bersifat kompetitif atau turnamen, sehingga siswa tidak terbebani oleh kemenangan maupun kekalahan. *Game* yang dimainkan

oleh siswa dalam pembelajaran merupakan jenis *game* yang menyenangkan dengan pola modifikasi dengan tingkatan kesukaran yang bervariasi.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran saja akan tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar mempengaruhi keefektifan penerapan metode pembelajaran yang berbasis pada siswa (*student centered*). Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi yang terdapat pada diri siswa yang mendorong siswa untuk melakukan hal yang ingin dicapai, sesuatu yang membuat siswa tersebut tetap ingin melakukannya dan menyelesaikan tugas-tugas akademik. Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar.

Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar yang penting dan harus diperhatikan oleh guru, sebagai berikut: (1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; (2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar; (3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; (4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar; (5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar; (6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Secara teori, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi pula. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Berdasarkan penjelasan pada kerangka berpikir di atas, maka dapat dibuat bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 7. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
3. Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2×2 . Metode ini bersifat menguji (*validation*) yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Sukmadinata (2012: 194) menyatakan penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Sudjana (2009: 49) menyatakan eksperimen faktorial adalah desain yang dapat memberikan perlakuan/manipulasi dua variabel bebas atau lebih pada waktu yang bersamaan untuk melihat efek masing-masing variabel bebas, secara terpisah dan bersamaan terhadap variabel terikat dan efek-efek yang terjadi akibat adanya interaksi beberapa variabel. Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda, yaitu metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Berikut adalah desain penelitian pada penelitian eksperimen ini.

Tabel 6. Rancangan Penelitian Faktorial 2×2

Model Pembelajaran (A)		<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1)	<i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> (A2)
Motivasi			
Belajar (B)			
Tinggi (B1)		A1. B1	A2. B1
Rendah (B2)		A1. B2	A2. B2

Keterangan:

- A1B1: Siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar tinggi
- A2B1: Siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi
- A1B2: Siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar rendah
- A2B2: Siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar rendah

Mendapatkan kenyakinan bahwa desain penelitian yang telah dipilih cukup memadai untuk pengujian hipotesis penelitian dan hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi, maka dilakukan validasi terhadap hal-hal atau variabel dalam penelitian ini. Pengontrolan sejumlah variabel ini meliputi validitas eksternal dan internal. Sudjana (2009: 31) mengemukakan bahwa terdapat sejumlah validitas internal dan eksternal dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengendalian Validitas Internal

Sudjana (2009: 31) menyatakan bahwa kesahihan internal berkenaan dengan makna yang terkandung dalam pertanyaan: "Apakah perlakuan eksperimen benar-benar mengakibatkan perubahan pada variabel terikat?" Artinya, apa yang terjadi dalam variabel terikat benar-benar merupakan akibat dari variabel bebas. Hal ini bisa dicapai apabila desain eksperimen mampu mengontrol variabel-variabel ekstra. Lebih lanjut Sudjana (2009: 32) menambahkan bahwa ada delapan variabel ekstra yang sering mempengaruhi kesahihan internal desain penelitian. Oleh karenanya variabel-variabel tersebut harus dikontrol sedemikian rupa agar tidak memberikan efek yang dapat mengurangi makna efek yang dapat mengurangi makna efek perlakuan eksperimen. Ke delapan variabel tersebut adalah:

- a. *Selection bias* (bias seleksi) yaitu pemilihan yang dibedakan terhadap subjek yang menjadi anggota kelompok eksperimen dan yang menjadi kelompok kontrol. Pada penelitian ini, hal tersebut dikendalikan dengan memilih subjek penelitian dan kelompok perlakuan secara acak.
- b. *History effect* (efek sejarah), yaitu efek sejarah di luar proses latihan. Agar proses eksperimen tidak terkontaminasi oleh efek sejarah yang berupa peristiwa-peristiwa di luar proses latihan, maka diupayakan agar proses latihan pada dua kelompok yang diteliti selain proses penelitian berlangsung dalam situasi dan kondisi yang relatif sama. Di samping itu waktu pemberian perlakuan dibatasi. Usaha untuk meminimalisir pada *history effect* (efek sejarah) yaitu dengan memberikan penekanan pada subjek penelitian agar tidak melakukan latihan di luar *treatment* selama penelitian berlangsung. Latihan yang dilarang yaitu mengulang *treatment* di luar latihan.
- c. *Maturation* (kematangan), yaitu perubahan fisik, mental, dan emosional yang terjadi. Untuk itu penelitian dibatasi dalam rentang waktu yang tidak terlalu lama. Proses yang terjadi dalam subjek merupakan fungsi dari waktu yang berjalan dan dapat mempengaruhi efek-efek yang mungkin akan disalahartikan sebagai akibat dari variabel bebas. Para subjek mungkin memberikan penampilan yang beda pada pengukuran variabel terikat, hanya karena subjek menjadi lebih tua, lebih lelah, menurun motivasinya dibandingkan dengan pengukuran pertama. *Maturation* (kematangan) tidak termasuk ancaman validitas internal dalam penelitian ini.

- d. *Testing* (pengaruh tes), yaitu pengaruh tes terhadap hasil pengukuran eksperimen. Pada penelitian ini instrumen yang berupa tes dan pengukuran yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan siswa. Pengalaman dalam *pretest* dapat mempengaruhi penampilan pada subjek tes kedua, sekalipun tanpa eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu diukur validitas dan reliabilitasnya untuk menyesuaikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan karakteristik subjek yang diteliti. Tes tidak berpihakkan pada variabel yang diteliti, sehingga tidak ada kelemahan.
- e. *Instrumentation* (instrumen), yaitu pengukuran yang berhubungan dengan subjektifitas dan penskoran. Hal ini dikendalikan dengan melakukan uji dan penskoran dalam waktu yang relatif sama. Dengan demikian peluang terjadinya perubahan skor pada subjek yang berbeda menjadi sangat terbatas atau tidak terbuka sama sekali. Perubahan-perubahan dalam alat-alat pengukur, para pengukur, atau para pengamat dapat mengakibatkan perubahan-perubahan dalam ukuran-ukuran yang diperoleh peneliti. Usaha yang dilakukan yaitu tidak merubah instrumen yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*, beserta para pengukur yang digunakan juga sama.
- f. *Eksperimental mortality* (mortalitas eksperimen), merupakan pengaruh kehilangan subjek penelitian. Untuk menghindarinya dilakukan dengan pencatatan terhadap subjek yang telah teridentifikasi sebagai calon unit analisis dan awal pelaksanaan sampai berakhirnya proses eksperimen. Usaha untuk mengontrol yaitu dengan menggunakan presensi siswa pada saat pembelajaran.

g. *Statistical regression* (pengaruh regresi). Pengaruh regresi dalam penelitian ini dengan cara memilih kelompok yang memiliki karakteristik yang relatif sama. Secara statistik, kelompok siswa yang diteliti memiliki kemampuan awal yang sama, tidak terdapat siswa yang memiliki kemampuan ekstrim rendah maupun ekstrim tinggi, sehingga perubahan hasil belajar yang diukur setelah proses eksperimen murni sebagai akibat dan perlakuan yang diberikan.

2. Pengendalian Validitas Eksternal

Validitas eksternal mengacu pada kondisi bahwa hasil yang diperoleh dapat digeneralisasikan dan dapat diterapkan pada kelompok dan lingkungan di luar setting eksperimen. Bracht dan Glass (dalam Ary, 2011: 365), menyebutkan dua macam validitas eksternal, yaitu validitas populasi dan validitas ekologi.

- a. Validitas populasi. Peneliti berharap agar hasil penelitian terhadap kelompok eksperimen itu dapat digeneralisasi kepada populasi yang jauh lebih besar, meskipun populasi tersebut tidak/belum diteliti.
- b. Validitas ekologi. Para peneliti berharap hasil yang diperoleh dari penelitian juga akan diperoleh dalam kondisi lingkungan eksperimen yang lain.

Mengatasi ancaman validitas ekologi dilakukan dengan cara: (1) tidak memberitahukan kepada siswa bahwa sedang menjadi subjek penelitian, (2) tidak mengubah jadwal pembelajaran, (3) pembelajaran diberikan oleh guru di sekolah, dan (4) pemantauan terhadap pelaksanaan eksperimen dilakukan oleh peneliti tidak secara terang-terangan, tetapi secara tersamar melalui pengamatan dan diskusi dengan pelatih di luar jam pembelajaran.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hal senada, Arikunto (2013: 173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP 1 Adimulyo yang berjumlah 154 siswa dari 5 kelas.

2. Sampel Penelitian

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu, sehingga dapat mewakili populasinya. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Menurut Arikunto (2013: 157) teknik *random sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel atau elemen secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B dengan jumlah peserta didik masing-masing 32 siswa.

Jumlah sampel 32 siswa di tes motivasinya. Tes ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut. Setelah data motivasi belajar terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah dengan menggunakan

skor tes keseluruhan dari motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dengan cara dirangking. Berdasarkan hal tersebut didapatkan 16 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 16 siswa yang memiliki motivasi rendah.

Berdasarkan data tersebut didapatkan masing-masing 16 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah diberi perlakuan dengan *Problem Based Learning* untuk kelas VIII A, hal yang sama juga dilakukan di kelas VIII B dengan perlakuan *Teaching Games for Understanding*. Setelah terbagi menjadi empat kelompok, selanjutnya setiap kelompok motivasi belajar tinggi dan rendah melakukan *pretest* sebelum pemberian perlakuan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent manipulative*, yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU), sedangkan sebagai variabel bebas atributif, yaitu motivasi. Kemudian variabel terikat (*dependent*) adalah prestasi belajar PJOK materi bola voli. Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan siswa karena dalam prosesnya, siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Siswa menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya,

menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber.

2. *Teaching Games for Understanding* yaitu model permainan taktis cerdik menggunakan minat siswa dalam struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk kinerja game yang kompeten.
3. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri siswa kelas VIII SMP 1 Adimulyo dalam mengikuti pembelajaran bola voli dengan yang diukur menggunakan angket berdasarkan faktor-faktor instrinsik dan ekstrinsik.
4. Hasil belajar *passing* bawah bola voli adalah kemampuan siswa dalam pembelajaran PJOK materi bola voli teknik *passing* bawah, yang diukur berdasarkan kemampuan teknik *passing* bawah dan pengetahuan tentang teknik *passing* bawah. Hasil tes kemampuan teknik *passing* bawah dan pengetahuan tentang teknik *passing* bawah kemudian dijumlahkan.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen didefinisikan sebagai alat ukur yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati (Sugiyono, 2015: 148). Selaras dengan hal tersebut, Arikunto (2013: 203) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih

baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. *Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:*

a. Instrumen Motivasi Belajar

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur motivasi berupa angket. Arikunto (2013: 195) menyatakan angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui." Penskoran digunakan dengan menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			+	-
Motivasi Belajar	Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4, 6, 7, 8	3, 5
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9, 11, 13, 14, 15, 16	10, 12
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17, 18, 19, 20, 21, 22	23
	Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	24, 25, 26, 27, 28	
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik	36, 37, 38, 39, 40	
Jumlah			40	

b. Instrumen Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli

1) Tes *Passing* Bawah Bola Voli

Tes *passing* bawah dalam permainan bolavoli diukur menggunakan lembar observasi. Arikunto (2013: 116), observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang

disaksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan yang kemudian dicatat subjektif mungkin. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan objek dari pengamatan dan telah disediakan kolom *check list*, sehingga peneliti tinggal membubuhkan tanda check (v) pada kolom tersebut. Adapun kisi-kisi instrumen *passing* bawah penelitian pada Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli

Indikator	Deskripsi	Skor	
		Ya	Tidak
Fase Persiapan	1. Kedua lutut ditekuk, badan dibongkokkan ke depan		
	2. Salah satu kaki tumpu ada di depan		
	3. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri, posisi ibu jari sejajar sama panjang		
	4. Kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul, siku terkunci, lengan sejajar dengan paha, pinggang lurus		
Fase Pelaksanaan	1. Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu.		
	2. Siku benar-benar dalam kondisi lurus, tidak ditekuk		
	3. Lutut mengikuti, tungkai kaki diluruskan		
	4. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45 derajat		
Fase Follow Through	1. Jari tangan tetap digenggam		
	2. Siku tetap terkunci		
	3. Landasan mengikuti bola ke sasaran		
	4. Perhatikan bola bergerak ke sasaran		
Jumlah			

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Maksimal (12)}} \times 100\%$$

2) Tes Pengetahuan *Passing* Bawah Bola Voli

Tes pengetahuan tentang teknik *passing* bawah menggunakan instrumen soal pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, integrasi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut Mahmud (2011: 186) menyatakan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Tes Pengetahuan *Passing* Bawah)

Faktor	Indikator	Butir
Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	Mendefinisikan	7,
	Mengidentifikasi	2, 4
	Menyebutkan	5, 6, 8, 9,
	Menunjukkan	1, 3, 10
Jumlah		10

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Maksimal (10)}} \times 100\%$$

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh *professional judgment*, menurut Purwanto (2014: 126) "*Professional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter, dan sebagainya dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrumen". *Professional judgement* pada penelitian ini Bapak Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd., dan Bapak Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. Berdasarkan hal tersebut, maka instrumen dalam penelitian ini dikatakan valid.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2015: 224). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Sebelum dilakukan pengukuran *pretest* dan *posttest*, sampel terlebih dahulu diukur motivasi, untuk mengetahui motivasi belajar tinggi dan rendah.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan SPSS 20 yaitu dengan menggunakan ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) pada taraf signifikansi $\alpha= 0,05$. Sebelumnya, dilakukan uji prasyarat sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah cara untuk menetapkan apakah distribusi data dalam sampel dapat secara masuk akal dianggap berasal dari populasi tertentu dengan distribusi normal. Uji normalitas digunakan dalam melakukan uji hipotesis statistik parametrik. Sebab, dalam statistik parametrik diperlukan persyaratan dan asumsi-asumsi. Salah satu persyaratan dan asumsi adalah bahwa distribusi data setiap variabel penelitian yang dianalisis harus membentuk distribusi normal. Jika data yang dianalisis tidak berdistribusi normal, maka harus dianalisis menggunakan statistik nonparametrik (Budiwanto, 2017: 190). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan SPSS 20.

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas dilakukan untuk memberikan keyakinan bahwa sekelompok data yang diteliti dalam proses analisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Pengujian homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih (Budiwanto, 2017: 193). Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan uji F dengan bantuan SPSS 20.

2. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*). Teknik analisis varian ganda sering disebut juga teknik analisis varian dua jalan, atau teknik analisis varian untuk sampel-sampel

berhubungan (berkorelasi). Teknik analisis varian ganda ini digunakan untuk membedakan *mean* beberapa distribusi data kelompok subyek penelitian yang dilakukan sekaligus untuk dua jenis variabel perlakuan (Budiwanto, 2017: 141). Apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji Tukey, dengan menggunakan program *software SPSS version 20.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan akan disajikan secara berurutan antara lain: (1) data hasil penelitian, (2) uji prasyarat analisis, dan (3) uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini akan disajikan berurutan antara lain: (a) perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar passing bawah bola voli; (b) perbedaan pengaruh siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli; dan (c) interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Secara lengkap akan disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian ini adalah berupa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar passing bawah bola voli. Proses penelitian akan berlangsung dalam tiga tahap. Pada tahap pertama adalah melakukan *Pretest* untuk mendapatkan data awal terhadap penilaian motivasi belajar dan hasil belajar passing bawah bola voli pada tanggal 29 Januari 2020. Tahap kedua kegiatan penelitian ini adalah melakukan pembelajaran/perlakuan, penelitian ini berlangsung selama 1 bulan, mulai bulan 30 Januari 2020 sampai 29 Februari 2020. Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar passing bawah bola voli disajikan pada Tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli

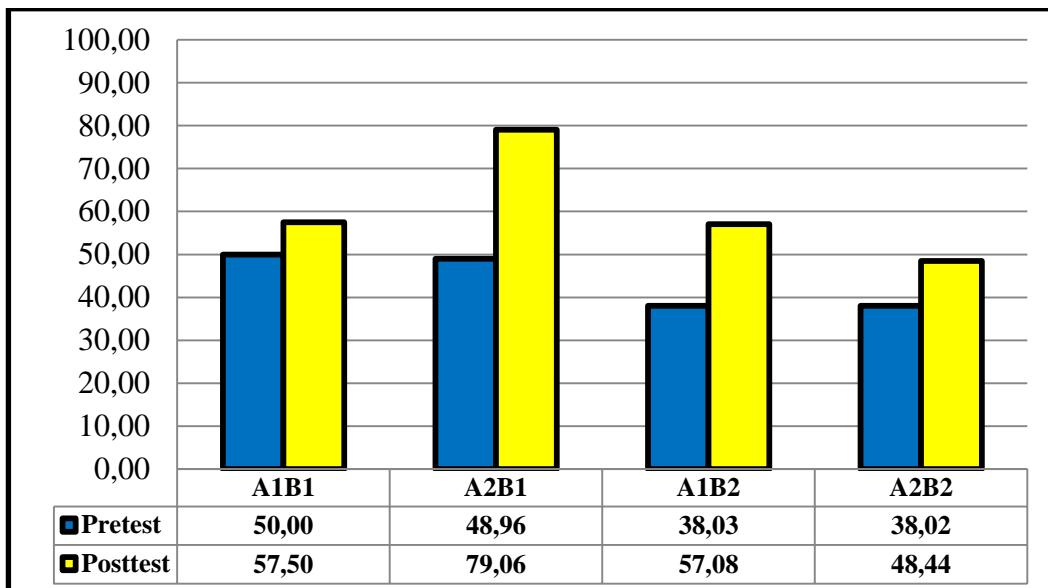
No	Kelompok Motivasi Belajar Tinggi					
	PBL (A1B1)			TGfU (A2B1)		
	Pretest	Posttest	Selisih	Pretest	Posttest	Selisih
1	64.17	68.33	4.16	55.00	90.83	35.83
2	55.00	59.17	4.17	55.00	82.50	27.50
3	54.17	58.33	4.16	54.17	73.33	19.16
4	50.00	64.17	14.17	54.17	81.67	27.50
5	50.00	55.00	5.00	45.84	81.67	35.83
6	45.00	59.17	14.17	45.84	72.50	26.66
7	45.00	55.00	10.00	40.84	77.50	36.66
8	36.67	40.83	4.16	40.84	72.50	31.66
Mean	50.00	57.50	7.50	48.96	79.06	30.10
Persentase			15,00%	Persentase		61,48%
No	Kelompok Motivasi Belajar Rendah					
	PBL (A1B2)			TGfU (A2B2)		
	Pretest	Posttest	Selisih	Pretest	Posttest	Selisih
1	45.84	63.33	17.49	45.00	50.00	5.00
2	40.84	64.17	23.33	40.84	55.00	14.16
3	40.84	55.00	14.16	40.84	50.00	9.16
4	36.67	59.17	22.50	40.00	40.83	0.83
5	36.67	60.00	23.33	36.67	50.00	13.33
6	35.84	55.00	19.16	36.67	45.83	9.16
7	35.84	50.00	14.16	32.50	50.00	17.50
8	31.67	50.00	18.33	31.67	45.83	14.16
Mean	38.03	57.08	19.06	38.02	48.44	10.41
Persentase			50,12%	Persentase		27,38%

Deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* hasil belajar *passing* bawah bola voli disajikan pada Tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest A1B1	8	36.67	64.17	50.00	8.20
Posttest A1B1	8	40.83	68.33	57.50	8.09
Pretest A2B1	8	40.84	55.00	48.96	6.31
Posttest A2B1	8	72.50	90.83	79.06	6.38
Pretest A1B2	8	31.67	45.84	38.03	4.32
Posttest A1B2	8	50.00	64.17	57.08	5.49
Pretest A2B2	8	31.67	45.00	38.02	4.52
Posttest A2B2	8	40.83	55.00	48.44	4.21

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data hasil belajar *passing* bawah bola voli disajikan pada Gambar 8 sebagai berikut.



Gambar 8. Diagram Batang Pretest dan Posttest Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli

Keterangan:

- A1B1: Siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar tinggi
- A2B1: Siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi
- A1B2: Siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar rendah
- A2B2: Siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar rendah

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar *passing* bawah bola voli kelompok A1B1 rata-rata *pretest* sebesar 50,00 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 57,50, kelompok A2B1 rata-rata *pretest* sebesar 48,96 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 79,06, kelompok A1B2 rata-rata *pretest* sebesar 38,03 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 57,08, kelompok A2B2 rata-rata *pretest* sebesar 38,02 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 48,44.

2. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan model *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program *software SPSS version 20.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman disajikan pada Tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok		p	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	A1B1	0,996	0,05	Normal
	A2B1	0,487		Normal
	A1B2	0,708		Normal
	A2B2	0,976		Normal
<i>Posttest</i>	A1B1	0,682		Normal
	A2B1	0,934		Normal
	A1B2	0,993		Normal
	A2B2	0,606		Normal

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, pada semua data *pretest* dan *posttest* hasil belajar *passing* bawah bola voli didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 12 halaman 136.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji persamaan beberapa sampel yaitu homogen atau tidak. Uji homogenitas dimaksudkan menguji kesamaan varian antara *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji *Levene Test*. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

F	df1	df2	Sig.
1.183	3	28	0.334

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Test*. Hasil perhitungan didapat nilai signifikansi $0,334 \geq 0,05$. Hal berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian populasi memiliki kesamaan varian atau *homogeny*. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 13 halaman 137.

3. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi analisis ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*). Hasil uji hipotesis dijelaskan sebagai berikut.

- a. **Hipotesis perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar passing bawah bola voli**

Hipotesis yang pertama berbunyi “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada Tabel 14 sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji ANAVA antara Model Pembelajaran PBL dan TGfU terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Model Pembelajaran	248.366	1	248.366	5.623	0.025

Dari hasil uji ANAVA Tabel 6 di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,025 dan nilai F sebesar 5,623. Karena nilai signifikansi p sebesar $0,025 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis ternyata kelompok model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebesar 63,75 lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebesar 58,18 dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 5,57. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”, telah terbukti.

b. Hipotesis perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli

Hipotesis kedua yang berbunyi “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”. Hasil penghitungan disajikan pada Tabel 15 sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji ANAVA Perbedaan Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Motivasi Belajar	2153.484	1	2153.484	48.753	0.000

Dari hasil uji ANAVA pada Tabel 15 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 48,753. Karena nilai signifikansi p

sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Berdasarkan hal ini berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Berdasarkan hasil analisis ternyata siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebesar 69,17 lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah sebesar 52,76, dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 16,41. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”, telah terbukti.

c. Interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli

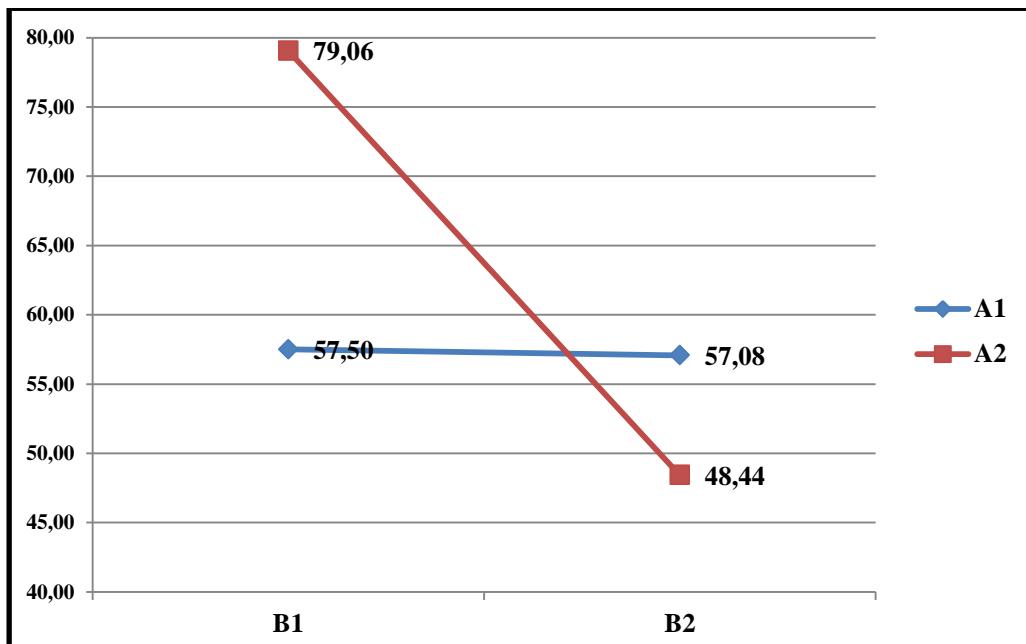
Hipotesis ketiga yang berbunyi “Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”. Hasil penghitungan disajikan pada Tabel 16 sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Uji ANAVA Interaksi antara Model Pembelajaran PBL dan TGfU dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli

<i>Source</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
Model_Pembelajaran *	1617.525	1	1617.525	36.619	0.000
Motivasi Belajar					

Dari hasil uji ANAVA pada Tabel 16 di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 36,619. Karena nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Berdasarkan hal ini berarti hipotesis yang menyatakan “Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing bawah bola voli*”, telah terbukti.

Grafik hasil interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing bawah bola voli* dapat dilihat pada Gambar 9 sebagai berikut.



Gambar 9. Hasil Interaksi antara Model Pembelajaran PBL dan TGfU dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli

Setelah teruji terdapat interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi

belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada Tabel 17 di bawah ini:

Tabel 17. Ringkasan Hasil Uji Post Hoc

Kelompok	Interaksi	Mean Difference	Std, Error	Sig,
A1B1	A2B1	-19.7912*	3.32309	0.000
	A1B2	2.1875	3.32309	0.912
	A2B2	10.8350*	3.32309	0.015
A2B1	A1B1	19.7912*	3.32309	0.000
	A1B2	21.9787*	3.32309	0.000
	A2B2	30.6262*	3.32309	0.000
A1B2	A1B1	-2.1875	3.32309	0.912
	A2B1	-21.9787*	3.32309	0.000
	A2B2	8.6475	3.32309	0.066
A2B2	A1B1	-10.8350*	3.32309	0.015
	A2B1	-30.6262*	3.32309	0.000
	A1B2	-8.6475	3.32309	0.066

Berdasarkan Tabel 17 hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterisk (*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah: (1) A1B1-A2B1, (2) A1B1-A2B2, (3) A2B1-A1B2, (4) A2B1-A2B2, sedangkan pasangan-pasangan lainnya dinyatakan tidak memiliki perbedaan pengaruh adalah: (1) A1B1-A1B2, (2) A1B2-A2B2.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan dua kelompok kesimpulan analisis yaitu: (1) ada perbedaan pengaruh yang bermakna antara faktor-faktor utama penelitian; dan (2) ada interaksi yang bermakna antara faktor-faktor utama dalam bentuk interaksi

dua faktor. Pembahasan hasil analisis tersebut dapat dipaparkan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli

Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Kedua jenis model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli. Kelompok model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. TGfU menurut Pambudi (2010: 36) TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Hasil tersebut diperkuat hasil penelitian Setuaji (2016) bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pendekatan DI dan pendekatan TGfU terhadap hasil bermain bola basket. Pengaruh pendekatan TGfU lebih baik dari pada dengan pendekatan DI. Beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa TGfU dapat meningkatkan performa dan TGfU dapat meningkatkan pemahaman konsep bermain (McNeill, dkk., 2011).

Ditambahkan hasil penelitian Balakrishnan, Rengasamy, & Aman (2011) kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre test* dan *post test* antara kelompok yang mendapat perlakuan dengan TGfU dengan *Direct*. Hal tersebut diperkuat oleh Mitchel & Collier (Fisette dkk, 2010), yaitu bahwa *field game* dapat menjadi pilihan, salah satu alasannya seperti yang diungkapkan “*Striking/fielding and target games have less "flow" and a slower pace compared to invasion and net/wall games, which decreases the level of tactical complexity in them*”. Hal ini dapat dipahami bahwa *field game* memiliki tingkat kesulitan yang lebih rendah levelnya dibandingkan dengan *invasion game*. Alasan kedua model pembelajaran TGfU menggunakan “*format game teach game*”. Dalam format ini terdapat *teach* yang terdapat pembelajaran *drill* (baik teknik ataupun taktik) dan diakhir pembelajaran selalu diakhiri dengan *game*. Pembelajaran *drill* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berulang-ulang, sehingga pemahaman tentang teknik terakomodasi dalam proses pembelajaran dalam kerangka memenuhi kebutuhan taktik. Selain terdapat *drill* dalam model pembelajaran TGfU selalu diakhiri dengan *game*. Pada saat melakukan aktivitas *game* siswa di kondisikan dalam

suasana yang menyenangkan dan kompetisi sehingga siswa dapat melakukan dua hal sekaligus yaitu belajar sambil bermain serta siswa akan bersungguh-sungguh melakukan aktivitas *game* karena adanya persaingan untuk menjadi pemenang. Hal ini juga sesuai dengan tujuan dari TGfU adalah mendorong pemain atau siswa untuk menjadi lebih menyadari taktik dan membuat keputusan yang baik selama dalam permainan. Siswa dibawa pada suasana untuk berfikir secara strategi tentang konsep bermain dan mengembangkan keterampilan dalam kontek yang nyata dan hal yang lebih penting adalah berolahraga dengan senang.

Model pembelajaran TGfU lebih memberikan pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli, karena didasarkan pada perencanaan strategis terkait taktik-taktik yang akan digunakan dalam permainan, ditunjang dengan motivasi belajar tinggi dapat memberikan inisiatif terkait dengan keputusan yang akan digunakan dalam situasi bermain. Model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) terangkum dalam model pembelajaran taktikal dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Merlen (2002) pendekatan taktikal adalah suatu proses yang terencana untuk menyempurnakan dalam permainan di dalam tergabung unsur kesadaran taktis dan pelaksanaan keahlian. Abbas & Abidin (2016: 2) menjelaskan bahwa dasar-dasar permainan pendekatan dalam *teaching games for understanding*, adalah sebagai berikut: (a) Memupuk minat dan kegembiraan, (b) merangsang untuk berpikir dan (c) pengalihan pemahaman melalui bermain. Manfaat pembelajaran TGfU membuat siswa mengalami peningkatan dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan teknis, perlindungan, dukungan, kinerja permainan, keterlibatan

permainan, kesenangan, kompetensi yang dirasakan, dan niat untuk aktif secara fisik setelah implementasi unit TGfU. Para siswa dan guru merasakan peningkatan dalam semua variabel yang dianalisis sebagai konsekuensi dari intervensi (MoralesBelando, Calderón, & Arias-Estero, 2018: 6). Selain itu pendekatan permainan menunjukkan hasil bahwa pendekatan taktis permainan dapat meningkatkan perilaku metakognitif di kelas pendidikan jasmani di sekolah dasar (Chatzipanteli, et al, 2016: 170). TGfU berpotensi sebagai model pedagogis yang digunakan untuk mencapai pengembangan keterampilan permainan, baik pengembangan taktis dan motorik, standar konten kurikulum (Stoltz & Pill, 2014: 37).

2. Perbedaan perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Minat dan motivasi belajar adalah dua faktor psikologis yang telah banyak dibuktikan secara empiris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa di sekolah (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014: 74). Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip

motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar yang penting dan harus diperhatikan oleh guru, sebagai berikut: (1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; (2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar; (3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; (4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar; (5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar; (6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar (Saptono, 2016: 190).

Lebih lanjut Saptono (2016: 191) bahwa beberapa prinsip motivasi dalam perspektif psikologis-pedagogis, yakni: 1) prinsip kompetisi; 2) prinsip pemacu; 3) prinsip ganjaran dan hukuman; 4) kejelasan dan kedekatan tujuan; 5) pemahaman hasil; 6) pengembangan minat; 7) lingkungan yang kondusif; 8) keteladanan. Setiap orang yang melakukan berbagai kegiatan belajar, tentu melakukannya karena ada sesuatu yang mendasarinya. Motivasi inilah yang akan mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar yang akan dicapainya baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Umumnya motivasi akan mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Oleh sebab itu, motivasi dalam belajar memiliki tiga fungsi: Pertama, mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar. Kedua, sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan. Ketiga, sebagai penggerak, artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Secara umum Nezhad & Sani (2012: 1173) mengatakan motivasi adalah dasar untuk sukses dalam kegiatan rekreasi dan kompetitif dan upaya setiap atlet menuju kesuksesan dan performa yang lebih baik tergantung terhadap nilai motivasinya. Gill (Shafizadeh & Gray, 2011) menyampaikan motivasi sebagai intensitas dan arah perilaku. Intensitas perilaku mengacu pada tingkat usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sedangkan arah perilaku adalah cara untuk mencapai tujuan dalam situasi tertentu. Motivasi juga sebagai penggerak atau pendorong bagi individu untuk melakukan sesuatu. Arah menunjukkan pada apakah individu mencari, mendekati, atau tertarik pada situasi tertentu.

Motivasi adalah energi psikologis yang bersifat abstrak dan refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman, dan kebutuhan (Husdarta, 2011: 31). Motivasi tersebut mengacu pada faktor dan proses yang mendorong seseorang untuk bereaksi atau tidak bereaksi dalam berbagai situasi. Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong seseorang/kelompok untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (Mylsidayu, 2015: 22.23). Pendapat lain dari Gunarsa (2008: 111), motivasi adalah kekuatan atau tenaga pendorong agar seseorang bertingkah laku. Lain halnya dengan Hidayat (Mylsidayu, 2015: 22.23), yang menyatakan bahwa motivasi adalah proses aktualisasi energi psikologi yang dapat menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, sekaligus menjamin keberlangsungan aktivitas tersebut, dan juga menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan.

Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan nilai akademik yang baik, memiliki kebiasaan belajar yang

terstruktur, memiliki pemahaman yang baik terhadap setiap bacaan (Black & Allen, 2016), memiliki efikasi diri yang tinggi, serta memiliki kinerja belajar yang tinggi (Howard, Tang, & Austin, 2014: 6). Adapun siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah, biasanya memiliki kecenderungan untuk menarik diri, tidak masuk sekolah, putus sekolah, memiliki rasa cemas yang relatif tinggi, serta memiliki hasil akademik yang rendah (Sturges, et al, 2016: 78).

3. Interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar passing bawah bola voli

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar passing bawah bola voli . Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif digunakan untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Dari hasil bentuk interaksi nampak bahwa faktor-faktor utama penelitian dalam bentuk dua faktor menunjukkan interaksi yang signifikan. Dalam hasil penelitian ini interaksi yang memiliki arti bahwa setiap sel atau kelompok terdapat perbedaan pengaruh setiap kelompok yang dipasang-pasangkan. Pasangan-

pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah sebagai berikut.

- a. Kelompok siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar tinggi, dengan nilai $p < 0,05$.
- b. Kelompok siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar rendah lebih baik daripada kelompok siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar tinggi, dengan nilai $p < 0,05$.
- c. Kelompok siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada kelompok siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar rendah, dengan nilai $p < 0,05$.
- d. Kelompok siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada kelompok siswa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan motivasi belajar rendah, dengan nilai $p < 0,05$.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidaklah sempurna hal ini dikarenakan keterbatasan-keterbatasan di dalam melakukan penelitian. Keterbatasan tersebut sebagai berikut.

1. Pada saat latihan atau penerapan *treatment* semua kelompok tidak dikumpulkan atau dikarantina, sehingga tidak ada kontrol terhadap apa saja aktivitas yang dilakukan sampel di luar latihan, melainkan tinggal di rumah masing-masing. Secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil penelitian.
2. Alokasi waktu pada saat latihan kurang terorganisir dengan baik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Kelompok metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.
3. Ada interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan)

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, implikasi dari hasil penelitian bahwa untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli dapat dilakukan dengan mengupayakan adanya penerapan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Artinya siswa diberikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan disertai dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya agar dalam proses pembelajaran siswa senang dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Kemudian implikasi lainnya yaitu dengan mendorong tenaga pendidik/guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang cocok dapat memicu keterlibatan siswa dalam suatu aktivitas pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka kepada pelatih dan para peneliti lain, diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi guru pendidikan jasamni, disarankan agar menggunakan model pembelajaran PBL dan TGfU dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli. Karena dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli. Dalam pembelajaran penjas tidak menekankan pada penguasaan teknik dasar melainkan bagaimana siswa menggunakan pemahaman taktik dalam situasi bermain, pada akhirnya akan memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa yang akan memunculkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi guru pendidikan jasmani, dewasa ini harus disadari bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sangat penting untuk diberikan dalam proses pembelajaran, supaya kegiatan belajar mengajar berjalan dengan kondusif, artinya siswa tidak banyak yang menunggu giliran untuk melakukan suatu keterampilan, sehingga pembelajaran penjas dapat tercapai dengan optimal.
3. Bagi penelitian lebih lanjut, terutama dalam meneliti variabel lain dapat dikembangkan model pembelajaran ini secara spesifik dan lebih mendalam.
4. Dalam penelitian ini, menulis menyadari masih banyak kekurangan terlebih karena keterbatasan dalam pengkajian, untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli tidak hanya model pembelajaran saja yang dapat diterapkan, masih banyak faktor yang lain yang dapat mendukung untuk meningkatkannya. Untuk pengembangan terkait penelitian yang telah penulis lakukan sekiranya dapat dilakukan menggunakan alat, metode, dan sampel dengan tingkatan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S & Abidin, Z. (2016). Perbandingan efektivitas model pembelajaran tfgu dan inquiry dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas v pada mata pelajaran olah raga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, Vol 1 No 1.
- Abdullah. (2017). Pendekatan dan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa. *Edureligia*, Vol. 01 No. 01.
- Abdullah, R.S. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum*. Bandung: Refika Aditama.
- Adeyeye, F.M., Vipene, J.B., & Asak, D.A. (2013). The impact of motivation on athletic achievement: A case study of the 18th national sport festival, Lagos, Nigeria. *Academic Research International*, 4(5), 378-383.
- Ahmadi, N. (2007). *Panduan olahraga bola voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Alcala, D.H & Gario, A. (2017). Teaching games for understanding: a comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of Human Kinetics*, Volume 59, 17-27.
- Anggraini, A.W, & Tomi, A & (2016). Meningkatkan keterampilan passing bawah menggunakan latihan bervariasi pada siswa peserta ekstrakurikuler bolavoli SMK Negeri 2 Singosari Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, Volume 26, Nomor 02, Halaman, 365-380.
- Arguedas, M., Daradoumis, T., & Xhafa, F. (2016). Analyzing how emotion awareness influences student's motivation, engagement, self-regulation, and learning outcome. *Educational Technology and Society*, 19 (2), 87-103.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik*. (Edisi revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariwobowo, Y. (2014). Pemahaman mahasiswa pjkr kelas b angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.
- Ary, D.J.L.C. & Razavieh, A. (2011). *Pengantar penelitian dalam pendidikan*, (Terjemahan Arief Furchan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Asmani, J.M. (2012). *7 tips aplikasi pakem (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Balakrishnan, M., Rengasamy S & Aman, M.S. (2011). Effect of teaching games for understanding approach on students' cognitive learning outcome. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, Vol:5, 05-20.
- Barba-Martín, R.A, Daniel Bores-García, David Hortigüela-Alcalá, & Gustavo González-Calvo. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. systematic review of the last six years. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 17, 3330.
- Black, S., & Allen, J. D. (2016). Part 1: foster intrinsic motivation. *The Reference Librarian*, 1-16.
- Blumenfeld, P.C., E. Soloway, R.W. Marx, J.S. Krajcik, M. Guzdial, and A. Palincsar. (2016). Motivating project-based learning: sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3&4), 369—398.
- Budiwanto, S. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UNM Pres.
- Bungel. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palu pada Materi Prisma. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Vol. 2 (5), hal 45-53.
- Byram, M., & Hu, A. (2013). *Routledge encyclopedia of language teaching and learning: second edition*. New York: Routledge.
- Cetin, B. (2015). Academic motivation and self-regulated learninig in predicting academic achievement in college. *Journal of International Education Research*, 11 (2), 95-106.
- Chatzipanteli, A., Digelidis, N., Karatzoglidis, C., & Dean, R. (2016). A tactical-game approach and enhancement of metacognitive behaviour in elementary school students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(2), 169–184.
- Chen, K.-n., Lin, P.-c., & Chang, S.-S. (2011). Integrating library instruction into a problem based learning curriculum. *Aslib Proceedings*, 63(5), 517-532.
- Dania, A Kossyva, I & Zounhia, K. (2017). Effects of a teaching games for understanding program on primary school students' physical activity patterns. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, Volume 3 Issue 2

- Dimyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Djamarah, S.B. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Eggen, P & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Jakarta: PT.Indeks.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. ArRuzz Media.
- Febrian,W.(2012). Implementasi model pembelajaran kooperatif core untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 2. No. 2
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” untuk siswa SMP: alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga. *Physical Activity Journal*, 1(2), 188-201.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Fisette. (2010). Frameworks for diagnosing student performance problems in striking/fielding and target games. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 12(3).
- Garn, A. C., & Jolly, J. L. (2014). High ability students voice on learning motivation. *Journal of Advanced Academics*, 25 (1), 7-24.
- Gillison, F., Osborn, M., Standage, M., & Skevington, S. (2009). Exploring the experience of introjected regulation for exercise across gender in adolescence. *Psychology of Sport and Exercise*, 10, 309- 319.
- Gunarsa, S.D. (2008). *Psikologi olahraga prestasi*. Jakarta : Gunung Mulia
- Gunarto. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Guntur. (2013). Pengembangan sistem asesmen hasil belajar siswa sekolah menengah atas dalam penjasorkes materi permainan bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 9, Nomor 1.
- Hamalik, O. (2010). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Hamdan, T. A., & Khader, F. (2015). Alignment of intended learning outcomes with quellmalz taxonomy and assessment practices in early childhood education courses. *International Journal of Humanities and Social Science*, 5 (3), 130-137.
- Hanafiah, N & Suhana, C. (2012). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 5, Edisi 1.
- Hergenham & Olson, M. (2009). *Theories of learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hmelo-Silver, C. E. (2014). Problem-based learning: what and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16 (3), 235-265.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Howard, L. W., Tang, T. L.-P., & Austin, M. J. (2014). Teaching critical thinking skills: ability, motivation, intervention, and the pygmalion effect. *Journal of Business Ethics*, 1-15.
- Husdarta. (2011). *Psikologi olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Iswanto. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), pp, 79-91.
- Jihad, A & Haris, A. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Multi Pressindo.
- Joyce, Bruce; Weil, Marsha; & Calhoun, Emily. (2011). *Models of teaching (8th ed.)*. (terjemahan Ahmad Fawaid & Ateilla Mirza). New York: Pearson Education.
- Kaya, S., Kabakci, A.C., & Dogan, A.A. (2015). Differences in motivation for participating sport activities according to sport branches. *International Journal of Science Culture and Sport*, 3(1), 44-53.
- Keller, J. M. (2016). Motivation, learning, and technology: applying the ARCS-V motivation model. *Participatory Educational Research*, 3 (2), 1-13.
- Knaack, L. (2015). *Enhancing your programs and courses through aligned learning outcomes*. Vancouver: Vancouver Island University.

- Koesyanto, H. (2003). *Belajar bermain bola volly*. Semarang: FIK UNNES.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 2.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1 (11), 73-100.
- Kuan-nien, C., Lin, P.-c., & Chang, S.-S. (2011). Integrating library instruction into a problem based learning curriculum. *Aslib Proceedings*, 63(5), 517-532.
- Kurniawan, W.P & Suharjana. (2018). Pengembangan model permainan polo air sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (2), pp, 50-61.
- Kusriyanti & Sukoco, P. (2020). Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), pp, 65-77.
- Lestari, R.I. (2018). Perbedaan pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media audiovisual dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar senam lantai. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (1), pp.32-37.
- Lutan, R. (2004). *Strategi pembelajaran penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mahardhika, N.A, Jusuf, J.B, & Priyambada. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (2), pp, 62-68.
- Mahmud. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Margarete, I., & Hilbert, T. S. (2013). The role of motivation, cognition, and conscientiousness for academic achievement. *International Journal of Higher Education*, 69-80.
- Marsh, C.J. (2010). *Becoming a teacher: knowledge, skills and issues*. (5th ed.). French Forest: Pearson Australia.

- McNeill, Charles, M, Fry, Marian, J Hairil, & Johari. (2011). Motivational climate in games concept lessons. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6. 1 pp.34-39.
- Mesquita I, Farias C, Hastie P. (2012). The impact of a hybrid sport-education-invasion games competence model soccer unit on students decision making skill execution and overall game performance. *European Physical Education Review*; 18: pp.205-219.
- Mikanda. (2014). *Buku super lengkap olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach for ages 7 to 18* (3rd ed.). Human Kinetics, Champaign IL.
- Morales-Belando, M. T., Calderón, A., & Arias-Estero, J. L. (2018). Improvement in game performance and adherence after an aligned TGfU floorball unit in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 0(0), pp.1–15.
- Mulyasa, E. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mylsidayu, A. (2015). *Ilmu kepelatihan Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Nathan, S. (2017). The effect of teaching games of understanding as a coaching instruction had on adjust, cover and heart rate among Malaysian and Indian Junior Hockey Players. *Sports*, 5 (2), 44.
- Nezhad, M.A.H. & Sani, K.D. (2014). The effect of intrinsic motivation and sport commitment on the performance of Iranian national water polo team. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 3(6), pp.1173-1177.
- Noordyana, M.A. (2016). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui pendekatan *metacognitive instruction*. *Jurnal “Mosharafa”*, Volume 5, Nomor 2.
- Nopembri, S & Saryono. (2012). Gagasan dan konsep dasar teaching games for understanding. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Hlm.87-95.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- O'Farrell, C., & Lahiff, A. (2014). *Writing learning outcomes: a guide for academics*. Dublin: Trinity College Dublin.

- O'Leary N. (2016). Learning informally to use the "full version" of teaching games for understanding. *European Physical Education Review*, 22: 3-22.
- Pambudi, A.R. (2010). Target games, sebuah pengembangan konsep diri melalui pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 7, Nomor 2, Hlm 34-40.
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif teams games tournament (tgt) dan problem based learning (pbl) terhadap hasil belajar sepak bola (*dribbling*) pada siswa kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5 (1) : 19 – 23.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang *standar proses pendidikan dasar dan menengah*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang *kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah*.
- Popenici, S., & Millar, V. (2015). *Writing learning outcomes: a practical guides for academics*. Melbourne: Melbourne Centre for the Study of Higher Education.
- Prabowo, B.Y. (2016). Pengaruh latihan bench press dan motivasi terhadap kemampuan tolak peluru. *Jurnal Keolahragaan*, Volume 4 – Nomor 2, 135-144.
- Purwanto, N. (2014). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, J.S. (2013). Pemetaan penelitian teaching games for understanding (tfgu) tahun 2000-2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 9, Nomor 2.
- Raj, S. (2011). An academic approach to physical education. *International Journal of Health, Physical Education and Computer Science in Sports*, 2 (1): 95.
- Reeve, J. (2016). A Grand Theory of Motivation: Why Not?. *Motiv Emot*, 40:31–35.
- Reid, A. (2013). Physical education, cognition and agency. *Journal Educational Philosophy and Theory*, 45(9): 921-933.

- Rianto, Y. (2012). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: PT. Kencana.
- Riconsciente, M. M. (2014). Effects of perceived teacher practices on latino high school student interest, self-efficacy, and achievement in mathematics. *The Journal of Experimental Education*, 50-74.
- Ridgers, N. D., Fazey, D.M.A & Fairclough, S.J. (2007). Perceptions of athletic competence and fear of negative evaluation during physical education. *British Journal of Education Psychology*, 77: pp.339-349.
- Riskind, G. (2016). Cognitive therapy. *The Official Journal of Cognitive*. Vol. 9 No.3
- Roesdiyanto. (2014). *Pelatihan bola-voli*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyid, M.H & Wicaksono, D. (2016). *Buku saku. teknik dasar bola voli untuk pemula*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Rusman. (2014). Penerapan pembelajaran berbasis masalah. *Edutech*, Tahun 13, Vol.1, No.2,
- Rusmono. (2012). *Strategi pembelajaran dengan problem based learning itu perlu*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin, S & Rahman, H.A. (2016). Pengaruh metode pembelajaran drill, bermain, dan kelincahan terhadap kemampuan passing dalam permainan bola voli. *Jurnal Keolahragaan*, Volume 4 – Nomor 2, pp.207-219.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saptono, Y.J. (2016). *Motivasi dan keberhasilan belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. Volume I, Nomor 1, Halaman 189 – 212.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.

- Savery, J. (2006). *Overview of problem based learning: definition and distinction.* (Online), Vol 1, 12.
- Setiaji, J. (2016). Perbedaan pengaruh pendekatan direct instruction (DI) dan teaching game for understanding (TGFU) terhadap hasil bermain bola basket ditinjau dari minat siswa. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, Volume 6. Nomor 1.
- Sha, L., Schunn, C., Bathgate, M., & Ben-Eliyahu, A. (2016). Families support their children's success in science learning by influencing interest and self-efficacy. *Journal of Research in Science Teaching*, pp.450-472.
- Shafizadeh, M. & Gray, S. (2011). Development of a behavioral assessment system for achievement motivational in soccer matches. *Journal of Quantitative Analysis in Sport*, 7(3), 1-14.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Siregar, E & Hartini, N. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran.* Bogor: Ghalia.
- Sitiyatava, R. (2013). *Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains.* Yogyakarta: Diva Press
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soemanto, W. (2012). *Psikologis pendidikan landasan kerja pemimpin pendidikan.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Stoltz, S., & Pill, S. (2014). Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education. *European Physical Education Review*, 20(1), 36–71.
- Straus, S. E., Tetroe, J., & Graham, I. D. (2013). *Translation in health care: moving from evidence to practice.* London: BMJ Publishing Group.
- Sturges, Maurer, Allen, Gatch, & Shankar. (2016). A comparison of student academic motivations across three course disciplines. *JoSoTL*; 13, No. 5 , pp. 77 – 89.
- Suardi, M. (2015). *Belajar dan pembelajaran.* Yogyakarta: Deepublish.

- Sudjana. (2014). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N. (2009). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sufairoh. (2016). Pendekatan saintifik & model pembelajaran K-13. *JURNAL Pendidikan Profesional*, Volume 5, No. 3, p.120
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1993). *Metodik melatih permainan bola volley*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N.S. (2014). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Surakhmad, W. (2008). *Pengantar penelitian ilmiah dasar metode dan teknik*. Bandung: Tarsito.
- Surya, M (2014). *Psikologi pembelajaran dan pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suyanto, A. (2010). *Model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Implementasi belajar & pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Szumski, G., & Karwowski, M. (2019). Exploring the pygmalion effect: the role of teacher expectations, academic selfconcept, and class context in students' math achievement. *Contemporary Educational Psychology*, 59, 101787.

- Tangahu, D.F. (2019). Pengaruh model pembelajaran tgf dan tgt terhadap academic learning. *Jurnal Kejaora*, Volume 4 Nomor 2.
- Tawil, D. I. (2014). Penerapan pendekatan scientific pada model pembelajaran kooperatif tipe think pair share untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas VII SMPN 6 PALU. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Volume 2 Nomor 1, 88.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan manfaat model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 4 No. 2.
- Teo, E.W., Khoo, S., Wong, R., Wee, E.H., Lim, B.H., & Rengasamy, S.S. (2015). Intrinsic and extrinsic motivation among adolescent ten-pin bowlers in Kuala Lumpur, Malaysia. *Journal of Human Kinetics*, 45, 241-251.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tseng, H., & Walsh, E. J. (2016). Blended versus traditional course delivery: comparing students' motivation, learning outcome, and preferences. *Quarterly Review of Distance Education*, 17 (1), pp.43-52.
- Tung, Khoe Yao. (2017). *Desain instruksional: perbandingan model & implementasinya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Uno, H.B. (2011). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M.U. (2010). *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Viera, B, & Ferguson, B.J. (2000). *Bola voli tingkat pemula*. Jakarta: Dahara Prize Semarang.
- Walgitto, B. (2013). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wang, L., & Ha, A. S. (2013). Three groups of teachers' views, learning experiences, and understandings of teaching games for understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 18(3), pp.336–350.

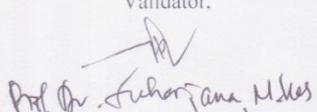
- Ward, G., & Griggs, G. (2011). Principles of Play: A proposed framework towards a holistic overview of games in primary physical education. *Education 3-13*, 39(5), 499–516.
- Wicaksono, P.N, Kusuma, I.J, Festiawan, R, Wedanita, N, & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), pp. 41-54.
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (2013). Educational psychologist: motivation for reading: individual, home, textual, and classroom perspectives. *Spring*, 57-58.
- Wilson, L.O. (2013). Models of teaching. an overview: exactly are what teaching models and why are they so important to the quality of instruction?. *The Second Principle*. Vol. 3 No. 4.
- Winarno, M.E. (2006). *Dimensi pembelajaran pendidikan dan olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Wuest, A.D. & Bucher, A.C. (2009. Foundation of physical education. *Exercise Science, And Sport* (16rd ed.). New York: McGraw.
- Wulandari B. (2013). Pengaruh problem based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (2); 187-189.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Yudha, Artanayasa, & Spyanawati. (2017). Pengaruh penerapan metode pembelajaran *teacing games for understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *passing control* sepak bola. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, Vol 8, No.2.
- Yunus. (1992). *Olahraga pilihan bola voli*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Yuberti. (2014). Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan. Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA PASCASARJANA Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id</p>	
Nomor	:	14694 /UN34.17/LT/2019
Hal	:	Izin Validasi
<p>Yth. Bapak/Ibu Prof. Dr. Suharjana M.Kes. (I) Dosen Universitas Negeri Yogyakarta</p>		
<p>Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator instrumen penelitian bagi mahasiswa:</p>		
Nama	:	Wulan Azva Diana
NIM	:	18711251077
Prodi	:	Ilmu Keolahragaan
Pembimbing	:	Dr. Sri Winarni M.Pd.
Judul	:	Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Teaching Gamer for Understanding (TGfU) Terhadap Prestasi Belajar PJOK Materi Bola Voli Ditinjau Dari Motivasi Siswa
<p>Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.</p>		
<p>Wakil Direktur I, Dr. Sugito, M.A. NIP 19600410 198503 1 002</p>		

Lanjutan Lampiran 1.

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA PASCASARJANA Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id</p>
SURAT KETERANGAN VALIDASI	
Yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	: Prof. Dr. Fuharjana
Jabatan/Pekerjaan	: Kaprodi S2 PGSD PGPS
Instansi Asal	: UNY
Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:	
Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Teaching Gamer for Understanding (TGfU) Terhadap Prestasi Belajar PJOK Materi Bola Voli Ditinjau Dari Motivasi Siswa	
dari mahasiswa:	
Nama	: Wulan Azva Diana
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan
NIM	: 18711251077
(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:	
1. Lihat revisi post day instrumen	
2.	
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Yogyakarta 26 Des 2019	
Validator,	
	

*) coret yang tidak perlu

Lanjutan Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Rammijah Sintoco, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIK-UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Teaching Gamer for Understanding (TGfU) Terhadap Prestasi Belajar PJOK Materi Bola Voli Ditinjau Dari Motivasi Siswa

dari mahasiswa:

Nama : Wulan Azva Diana
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
NIM : 18711251077

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. semakin kisaran penilaian yang
Indikator berasarkan KD nya
2. Kisaran kriteria penilaian agar aplikabel

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 - 1 - 2020

Validator,

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 ADIMULYO AKREDITASI A Desa Sidomukti Adimulyo Kebumen Telp. 08112666042 Kode Pos 54363 Web : www.smpn1adimulyo.sch.id Email : smpn1adm@yahoo.co.id				
<hr/>				
Nomor : 420/163	Adimulyo, 1 Februari 2020			
Lamp. : -				
Hal : Balasan Permohonan Izin Penelitian				
Yth. Wakil Direktur I Universitas Negeri Yogyakarta Pasca Sarjana Di Tempat				
<p>Dengan hormat,</p> <p>Menunjuk surat Wakil Direktur I Universitas Negeri Yogyakarta Nomor 961/UN34.17/LT/2020 perihal Izin Penelitian dalam rangka penulisan tesis Program Studi Ilmu Keolahragaan, maka pada prinsipnya SMP Negeri 1 Adimulyo dapat menerima/memberikan izin observasi kepada:</p>				
<table border="0"><tr><td>Nama : Wulan Azva Diana</td></tr><tr><td>NIM : 18711251077</td></tr><tr><td>Program Studi : Ilmu Keolahragaan</td></tr></table>		Nama : Wulan Azva Diana	NIM : 18711251077	Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Nama : Wulan Azva Diana				
NIM : 18711251077				
Program Studi : Ilmu Keolahragaan				
<p>Untuk melaksanakan kegiatan observasi di SMP Negeri 1 Adimulyo mata pelajaran Pendidikan Olahraga.</p>				
<p>Demikian surat ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>				
 Kepala Sekolah, EDY SUSIADI PURNAMA, S.Pd. NIP.19720125 199802 1 004				

Lampiran 3. Instrumen Motivasi Belajar

INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR

Adik-adik yang terkasih,

Pada kesempatan ini saya meminta kerelaan dan kesediaan adik-adik untuk mengisi kuesioner ini. Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui motivasi belajar. Saya sangat mengharapkan adik-adik mengisi kuesioner ini dengan teliti, jujur, dan sesuai dengan diri. Atas kesedian adik-adik, saya mengucapkan terimakasih.

A. Identitas

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Tanggal pengisian :

B. Petunjuk Pengisian

Di bawah ini ada sejumlah pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah masing-masing pernyataan dengan teliti. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pengalamamu. Alternatif jawaban yang ada adalah sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya berusaha hadir tepat waktu untuk mengikuti pelajaran	✓			

Langkah-langkah mengisi kuisioner ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Baca dan pahamilah setiap pernyataan dalam kuisioner ini!
2. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur dan teliti sesuai dengan dirimu!
3. Berilah tanda centang pada salah satu kolom yang telah disediakan!

C. Butir Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Adanya hasrat dan keinginan berhasil				
1	Saya tekun belajar setiap hari supaya mendapat nilai yang bagus ketika ujian.				
2	Saya rajin belajar setiap malam karena saya ingin menambah pengetahuan saya				
3	Saya tidak mau bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada pelajaran yang kurang saya kuasai.				
4	Saya mau mencari cara untuk menjawab pertanyaan yang belum saya tahu				
5	Saya tidak mau belajar tentang pelajaran yang belum saya pahami				
6	Saya belajar dengan sungguh-sungguh, karena saya tidak ingin memiliki nilai yang lebih rendah dari teman-teman saya				
7	Saya senang membaca buku atau artikel yang berkaitan dengan pelajaran				
8	Saya mau berusaha memperbaiki nilai saya yang kurang.				
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar				
9	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti pelajaran				
10	Saya malu bertanya kepada guru ketika ada pelajaran yang belum saya pahami				
11	Saya merasa bersalah jika tidak mendengarkan dengan serius ketika jam pelajaran.				
12	Saya tidak memiliki keinginan untuk mempelajari pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya				
13	Saya mau mempelajari materi yang belum diajarkan Guru				
14	Saya penasaran dengan materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga saya sering bertanya				
15	Saya mengulang kembali materi yang diajarkan oleh Guru di rumah				

16	Saya memiliki keinginan untuk tetap belajar walaupun tidak disuruh orang tua				
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan				
17	Saya ingin bisa memahami pelajaran yang diajarkan Guru di kelas.				
18	Saya rajin belajar karena saya ingin menjadi siswa yang pandai di sekolah				
19	Saya akan tetap belajar supaya mendapat nilai tertinggi di kelas, walaupun saya tidak menyukai pelajaran itu.				
20	Saya ingin mendapatkan nilai yang lebih baik dari teman-teman				
21	Saya ingin mendapatkan ranking satu di kelas.				
22	Saya ingin memiliki banyak prestasi belajar				
23	Saya tidak ingin berprestasi di sekolah				
	Adanya penghargaan dalam belajar				
24	Saya merasa senang jika mendapat nilai di atas rata-rata karena dapat membuat orang tua saya bangga				
25	Saya merasa bahagia ketika orangtua saya memberi ucapan selamat saat mendapat rangking di sekolah				
26	Saya bangga jika teman-teman memuji saya karena saya mendapatkan nilai yang baik				
27	Saya merasa senang ketika Guru memberikan nilai tambahan karena bisa menjawab pertanyaan Guru di kelas				
28	Saya bangga jika saya dipuji oleh Guru karena aktif bertanya di kelas				
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar				
29	Saya senang ketika guru media untuk menjelaskan materi pelajaran				
30	Saya senang ketika belajar kelompok dengan teman-teman karena disitu bisa saling betukar pikiran dan informasi				
31	Saya senang bermain tanya jawab dengan teman mengenai pelajaran yang akan dipraktikkan				
32	Saya senang belajar dengan menggunakan media video				
33	Saya mengetahui kapan waktu belajar yang tepat bagi saya. sehingga saya dapat memahami pelajaran dengan baik (belajar pada pagi hari atau malam hari).				
34	Saya senang belajar di luar kelas karena bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah				

	saya temui				
35	Saya senang belajar melalui praktik				
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik				
36	Saya nyaman mengikuti pelajaran yang halamannya bersih				
37	Saya nyaman belajar dalam ruangan yang sejuk				
38	Saya senang belajar di meja belajar yang rapi				
39	Saya dapat belajar dengan baik dalam yang suasana tenang				
40	Saya dapat belajar dengan baik jika teman-teman tidak berisik di kelas				

Lampiran 4. Instrumen Tes Pengetahuan *Passing* Bawah

INSTRUMEN PENGETAHUAN *PASSING* BAWAH BOLA VOLI

Adik-adik yang terkasih,

Pada kesempatan ini saya meminta kerelaan dan kesediaan adik-adik untuk mengisi soal ini. Soal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan adik tentang *passing* bawah bola voli. Saya sangat mengharapkan adik-adik mengisi soal ini dengan teliti, jujur, dan sesuai dengan diri. Atas kesedian adik-adik, saya mengucapkan terimakasih.

D. Identitas

Nama :
Sekolah :
Kelas :
Tanggal pengisian :

E. Petunjuk Pengisian

Di bawah ini ada sejumlah soal tentang *passing* bawah bola voli. Bacalah masing-masing pernyataan dengan teliti. Berikanlah tanda silang pada salah satu jawaban sesuai dengan pengetahuanmu.

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap paling tepat.
a. b. c. d.

2. Jika ingin mengganti jawaban, berilah tanda sama dengan (=) pada jawaban pertama, lalu beri tanda silang (X) pada jawaban yang kedua.
a. b. c. d.

Langkah-langkah mengisi kuisioner ini secara praktis adalah sebagai berikut:

4. Baca dan pahamilah setiap pernyataan dalam kuisioner ini!
 5. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur dan teliti sesuai dengan dirimu!
- Berilah tanda centang pada salah satu kolom yang telah disediakan!

F. Soal

1. Perkenaan bola pada teknik *passing* bawah yang benar adalah...
 - a. Bagian bahu
 - b. Bagian leher
 - c. Bagian ujung jari
 - d. Bagian lengan bawah

2. *Passing* bawah adalah salah satu teknik dalam permainan bola voli yang dapat digunakan untuk, kecuali
 - a. Membendung sasaran lawan
 - b. Membalikan serangan lawan
 - c. Menerima permulaan servis
 - d. Mengoperkan bola kepada teman seregu

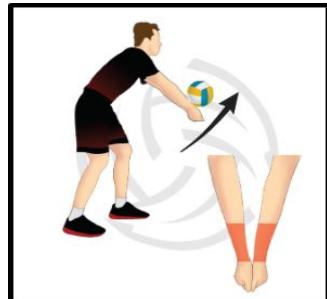
3. Tumit terangkat dari lantai, pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus, pandangan mengikuti arah gerakan bola, merupakan fase....
 - a. Persiapan
 - b. Pelaksanaan
 - c. *Follow trough*
 - d. Perkenaan

4. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan hingga berat badan tertumpu pada kedua ujung kaki di bagian depan. Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar, dan pandangan ke arah datangnya bola, merupakan fase...
 - a. Persiapan
 - b. Pelaksanaan
 - c. *Follow trough*
 - d. Perkenaan

5. Untuk mengejar bola dengan jarak yang agak jauh dilakukan dengan cara?
 - a. *Passing* bawah sambil jongkok
 - b. *Passing* sambil meloncat
 - c. *Passing* sambil berlari
 - d. *Passing* sambil berlari di tempat

6. Berikut ini ialah hal-hal yang harus diperhatikan di saat melakukan *passing*, kecuali
- a. Gerakan tangan diseaikan dengan keras/lemahnya kecepatan bola
 - b. Lambung ke atas harus sesuai dengan kebutuhan
 - c. Sikap tubuh jongkok, lutut agak ditekuk
 - d. Tangan dirapatkan, satu dengan yang lain dirapatkan
7. Prinsip dasar *passing* bawah dalam bola voli yaitu
- a. Untuk memainkan bola dengan tujuan di umpan kepada teman seregunya
 - b. Untuk mendapatkan poin
 - c. Untuk melakukan serangan awal kepada lawan
 - d. Untuk menyulitkan lawan
8. Kesalahan yang sering dilakukan dalam *passing* bawah, kecuali
- a. Lengan terlalu tinggi ketika memukul bola
 - b. Tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran
 - c. Bola mendarat di lengan di daerah siku, atau menyentuh tubuh
 - d. Kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan
9. *Passing* bawah boleh dilakukan dengan cara, kecuali
- a. Dengan kedua tangan
 - b. Dengan satu tangan
 - c. Dengan satu tangan sambil meluncur
 - d. Dengan satu tangan bergantian

10.



Gambar di atas merupakan fase

- a. Persiapan
- b. Pelaksanaan
- c. *Follow through*
- d. Perkenaan

Lampiran 5. Instrumen Tes Unjuk Kerja *Passing* Bawah

INSTRUMEN TES UNJUK KERJA PASSING BAWAH BOLA VOLI

Tabel. Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli

Faktor	Indikator	Deskripsi	Skor	
			Ya	Tidak
Teknik Passing Bawah	Fase Persiapan	5. Kedua lutut ditekuk		
		6. badan dibongkokkan ke depan		
		7. Salah satu kaki tumpu ada di depan		
		8. Kedua tangan saling berpegangan		
		9. Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri		
		10. Posisi ibu jari sejajar sama panjang		
		11. Kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul		
		12. Siku terkunci		
		13. Lengan sejajar dengan paha		
	Fase Pelaksanaan	14. Posisi pinggang lurus		
		5. Ayunkan kedua lengan ke arah bola		
		6. Siku benar-benar dalam kondisi lurus, tidak ditekuk		
		7. Lutut mengikuti		
		8. Tungkai kaki diluruskan		
		9. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan		
	Fase Follow Through	10. Lengan membentuk sudut kurang lebih 45 derajat		
		5. Jari tangan tetap digenggam		
		6. Siku tetap terkunci		
Jumlah				

Keterangan: Skor Maksimal 20

LEMBAR PENILAIAN TES UNJUK KERJA *PASSING BAWAH*

No	Nama	Fase Persiapan										Fase Pelaksanaan						Fase <i>Follow Through</i>				Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						

Lampiran 6. Data Penelitian

HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	0	1	1	2	3	1	4	1	5	1	6	1	7	1	8	1	9	2	0	2	1	2	2	2	2	2	3	0	3	1	3	2	3	3	4	5	3	6	3	7	3	8	3	9	4	0	Sigma
1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	100										
2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	98													
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	132												
4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	101																	
5	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	3	4	112														
6	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	1	98																
7	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	2	3	2	2	2	4	2	4	3	134														
8	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	99																			
9	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	106																				
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	132																			
11	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	98																
12	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	2	2	3	4	109																			
13	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	99																		
14	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	2	3	3	2	4	2	4	3	136															
15	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	138																	
16	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	92																				
17	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	141																				
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	115																			
19	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	147																				
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	106																							
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	116																				
22	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	145																				
23	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	143																			
24	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	91																		
25	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	143																	

26	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	4	4	3	2	2	2	3	3	3	4	2	135	
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	116	
28	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	95	
29	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	141	
30	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	141	
31	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	140	
32	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	4	2	137

PEMBAGIAN KELOMPOK

No	Hasil	Kategori	Pembagian Kelompok
1	147	Tinggi	Motivasi Belajar Tinggi
2	145	Tinggi	
3	143	Tinggi	
4	143	Tinggi	
5	141	Tinggi	
6	141	Tinggi	
7	141	Tinggi	
8	140	Tinggi	
9	138	Tinggi	
10	137	Tinggi	
11	136	Tinggi	
12	135	Tinggi	
13	134	Tinggi	
14	132	Tinggi	
15	132	Tinggi	
16	116	Tinggi	
17	116	Rendah	Motivasi Belajar Rendah
18	115	Rendah	
19	112	Rendah	
20	109	Rendah	
21	106	Rendah	
22	106	Rendah	
23	101	Rendah	
24	100	Rendah	
25	99	Rendah	
26	99	Rendah	
27	98	Rendah	
28	98	Rendah	
29	98	Rendah	
30	95	Rendah	
31	92	Rendah	
32	91	Rendah	

DATA PRETEST

Data Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah dan Tes Pengetahuan Teknik *Passing* Bawah

Kelompok Motivasi Tinggi

No	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah		Pengetahuan Teknik <i>Passing</i> Bawah		Rata-rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	7	58.33	5	50	54.17
2	7	58.33	5	50	54.17
3	6	50.00	6	60	55.00
4	5	41.67	5	50	45.84
5	6	50.00	4	40	45.00
6	6	50.00	6	60	55.00
7	7	58.33	5	50	54.17
8	6	50.00	4	40	45.00
9	5	41.67	4	40	40.84
10	5	41.67	4	40	40.84
11	5	41.67	5	50	45.84
12	6	50.00	5	50	50.00
13	6	50.00	5	50	50.00
14	6	50.00	6	60	55.00
15	7	58.33	7	70	64.17
16	4	33.33	4	40	36.67

Ordinal Pairing

No	PBL (A1B1)	TGfU (A2B1)
1	64.17	55
2	55	55
3	54.17	54.17
4	50	54.17
5	50	45.84
6	45	45.84
7	45	40.84
8	36.67	40.84

Kelompok Motivasi Rendah

No	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>		Pengetahuan Teknik <i>Passing Bawah</i>		Rata-rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	5	41.67	4	40	40.84
2	5	41.67	3	30	35.84
3	4	33.33	4	40	36.67
4	3	25.00	4	40	32.50
5	4	33.33	4	40	36.67
6	5	41.67	5	50	45.84
7	6	50.00	4	40	45.00
8	4	33.33	3	30	31.67
9	6	50.00	3	30	40.00
10	5	41.67	4	40	40.84
11	4	33.33	4	40	36.67
12	5	41.67	4	40	40.84
13	4	33.33	3	30	31.67
14	5	41.67	4	40	40.84
15	5	41.67	3	30	35.84
16	4	33.33	4	40	36.67

Ordinal Pairing

No	PBL (A1B1)	TGfU (A2B1)
1	45.84	45
2	40.84	40.84
3	40.84	40.84
4	36.67	40
5	36.67	36.67
6	35.84	36.67
7	35.84	32.5
8	31.67	31.67

POSTTEST

PBL Kelompok Motivasi Tinggi

No	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>		Pengetahuan Teknik <i>Passing Bawah</i>		Rata-rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	8	66.67	7	70	68.33
2	7	58.33	6	60	59.17
3	8	66.67	5	50	58.33
4	7	58.33	7	70	64.17
5	6	50.00	6	60	55.00
6	7	58.33	6	60	59.17
7	6	50.00	6	60	55.00
8	5	41.67	4	40	40.83

TGfU Kelompok Motivasi Tinggi

No	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>		Pengetahuan Teknik <i>Passing Bawah</i>		Rata-rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	11	91.67	9	90	90.83
2	9	75.00	9	90	82.50
3	8	66.67	8	80	68.33
4	10	83.33	8	80	81.67
5	10	83.33	8	80	73.33
6	9	75.00	7	70	72.50
7	9	75.00	8	80	77.50
8	9	75.00	7	70	72.50

No	PBL (A1B2)	TGfU (A2B2)
1	68.33	90.83
2	59.17	82.50
3	58.33	73.33
4	64.17	81.67
5	55.00	81.67
6	59.17	72.50
7	55.00	77.50
8	40.83	72.50

Kelompok Motivasi Rendah
PBL Kelompok Motivasi Rendah

No	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>		Pengetahuan Teknik <i>Passing Bawah</i>		Rata-rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	8	66.67	6	60	63.33
2	7	58.33	7	70	64.17
3	6	50.00	6	60	55.00
4	7	58.33	6	60	59.17
5	6	50.00	7	70	60.00
6	6	50.00	6	60	55.00
7	6	50.00	5	50	50.00
8	6	50.00	5	50	50.00

TGfU Kelompok Motivasi Rendah

No	Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>		Pengetahuan Teknik <i>Passing Bawah</i>		Rata-rata
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	6	50.00	5	50	50.00
2	6	50.00	6	60	55.00
3	6	50.00	5	50	50.00
4	5	41.67	4	40	40.83
5	6	50.00	5	50	50.00
6	5	41.67	5	50	45.83
7	6	50.00	5	50	50.00
8	5	41.67	5	50	45.83

No	PBL (A1B2)	TGfU (A2B2)
1	63.33	50.00
2	64.17	55.00
3	55.00	50.00
4	59.17	40.83
5	60.00	50.00
6	55.00	45.83
7	50.00	50.00
8	50.00	45.83

Lampiran 7. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest A1B1	8	36.67	64.17	400.01	50.0012	8.20163
Posttest A1B1	8	40.83	68.33	460.00	57.5000	8.09262
Pretest A2B1	8	40.84	55.00	391.70	48.9625	6.30860
Posttest A2B1	8	72.50	90.83	632.50	79.0625	6.38440
Pretest A1B2	8	31.67	45.84	304.21	38.0262	4.31822
Posttest A1B2	8	50.00	64.17	456.67	57.0838	5.49195
Pretest A2B2	8	31.67	45.00	304.19	38.0238	4.51954
Posttest A2B2	8	40.83	55.00	387.49	48.4362	4.21399
Valid N (listwise)	8					

Lampiran 8. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest A1B1	Posttest A1B1	Pretest A2B1	Posttest A2B1	Pretest A1B2	Posttest A1B2	Pretest A2B2	Posttest A2B2
N		8	8	8	8	8	8	8	8
Normal Parameters ^a	Mean	50.0013	57.5000	48.9625	79.0625	38.0263	57.0838	38.0238	48.4362
	Std.	8.20163	8.09262	6.30860	6.38440	4.31822	5.49195	4.51954	4.21399
Parameters ^a	Deviation								
Most Extreme Differences	Absolute	.146	.254	.295	.190	.248	.151	.169	.270
	Positive	.146	.168	.190	.190	.248	.151	.142	.230
	Negative	-.146	-.254	-.295	-.159	-.181	-.148	-.169	-.270
Kolmogorov-Smirnov Z		.413	.718	.836	.538	.702	.428	.478	.763
Asymp. Sig. (2-tailed)		.996	.682	.487	.934	.708	.993	.976	.606

a. Test distribution is Normal.

Lampiran 9. Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable:Prestasi_Belajar

F	df1	df2	Sig.
1.183	3	28	.334

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Metode_Pembelajaran + Motivasi_Belajar + Metode_Pembelajaran * Motivasi_Belajar

Lampiran 10. Uji ANAVA

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Metode_Pembelajaran	1	PBL	16
	2	TGfU	16
Motivasi_Belajar	1	Tinggi	16
	2	Rendah	16

Descriptive Statistics

Dependent Variable:Prestasi_Belajar

Metode_Pembelajaran	Motivasi_Belajar	Mean	Std. Deviation	N
PBL	Tinggi	59.2712	9.38118	8
	Rendah	57.0838	5.49195	8
	Total	58.1775	7.51140	16
TGfU	Tinggi	79.0625	6.38440	8
	Rendah	48.4362	4.21399	8
	Total	63.7494	16.65632	16
Total	Tinggi	69.1669	12.82743	16
	Rendah	52.7600	6.50411	16
	Total	60.9634	13.02130	32

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable:Prestasi_Belajar

F	df1	df2	Sig.
1.183	3	28	.334

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Metode_Pembelajaran + Motivasi_Belajar + Metode_Pembelajaran * Motivasi_Belajar

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:Prestasi_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4019.376 ^a	3	1339.792	30.332	.000
Intercept	118929.303	1	118929.303	2.692E3	.000
Metode_Pembelajaran	248.366	1	248.366	5.623	.025
Motivasi_Belajar	2153.484	1	2153.484	48.753	.000
Metode_Pembelajaran * Motivasi_Belajar	1617.525	1	1617.525	36.619	.000
Error	1236.805	28	44.172		
Total	124185.484	32			
Corrected Total	5256.181	31			

a. R Squared = .765 (Adjusted R Squared = .739)

2. Metode_Pembelajaran

Dependent Variable:Prestasi_Belajar

Metode_Pembelajaran	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
PBL	58.177	1.662	54.774	61.581
TGfU	63.749	1.662	60.346	67.153

3. Motivasi_Belajar

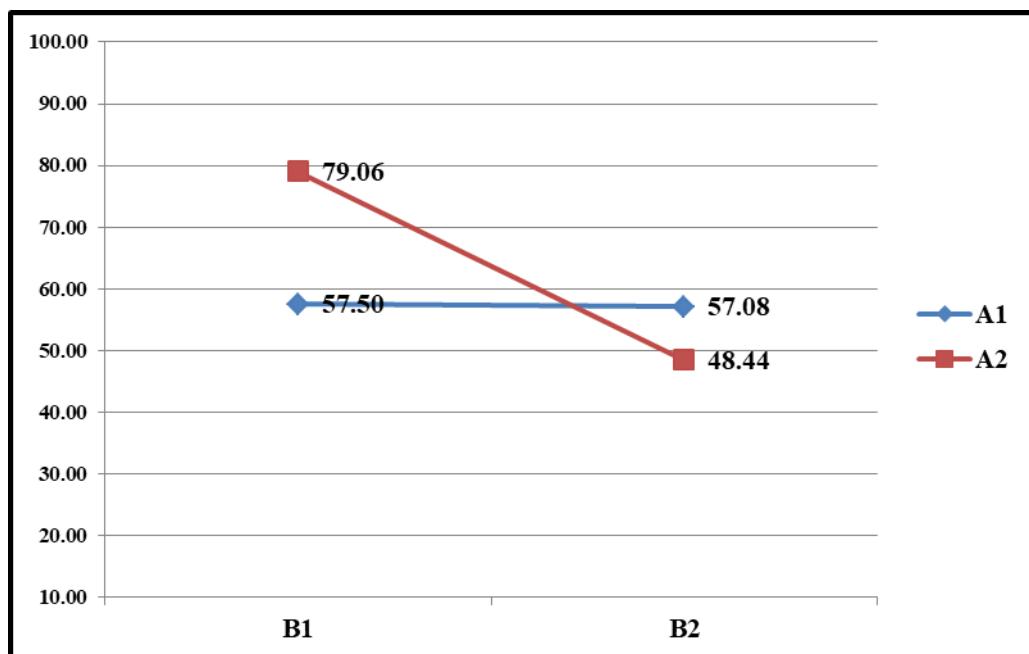
Dependent Variable:Prestasi_Belajar

Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	69.167	1.662	65.763	72.570
Rendah	52.760	1.662	49.356	56.164

4. Metode_Pembelajaran * Motivasi_Belajar

Dependent Variable:Prestasi_Belajar

Metode_Pembelajaran	Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
PBL	Tinggi	59.271	2.350	54.458	64.085
	Rendah	57.084	2.350	52.270	61.897
TGfU	Tinggi	79.062	2.350	74.249	83.876
	Rendah	48.436	2.350	43.623	53.250



Multiple Comparisons

Prestasi_Belajar
Tukey HSD

(I) Motivasi _Belajar	(J) Motivasi _Belajar	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A2B1	-19.7912	3.32309	.000	-28.8643	-10.7182
	A1B2	2.1875	3.32309	.912	-6.8856	11.2606
	A2B2	10.8350	3.32309	.015	1.7619	19.9081
A2B1	A1B1	19.7912	3.32309	.000	10.7182	28.8643
	A1B2	21.9787	3.32309	.000	12.9057	31.0518
	A2B2	30.6262	3.32309	.000	21.5532	39.6993
A1B2	A1B1	-2.1875	3.32309	.912	-11.2606	6.8856
	A2B1	-21.9787	3.32309	.000	-31.0518	-12.9057
	A2B2	8.6475	3.32309	.066	-.4256	17.7206
A2B2	A1B1	-10.8350	3.32309	.015	-19.9081	-1.7619
	A2B1	-30.6262	3.32309	.000	-39.6993	-21.5532
	A1B2	-8.6475	3.32309	.066	-17.7206	.4256

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 44.172.

*. The mean difference is significant at the .05 level.

Lampiran 11. Uji t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest A1B1	50.0013	8	8.20163	2.89971
	Posttest A1B1	57.5000		8.09262	2.86117
Pair 2	Pretest A2B1	48.9625	8	6.30860	2.23043
	Posttest A2B1	79.0625		6.38440	2.25723
Pair 3	Pretest A1B2	38.0263	8	4.31822	1.52672
	Posttest A1B2	57.0838		5.49195	1.94170
Pair 4	Pretest A2B2	38.0238	8	4.51954	1.59790
	Posttest A2B2	48.4362		4.21399	1.48987

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest A1B1 & Posttest A1B1	8	.843	.009
Pair 2	Pretest A2B1 & Posttest A2B1	8	.546	.162
Pair 3	Pretest A1B2 & Posttest A1B2	8	.730	.040
Pair 4	Pretest A2B2 & Posttest A2B2	8	.211	.616

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1 Pretest A1B1 - Posttest A1B1	-7.49875	4.56749	1.61485	11.31726	-3.68024	-4.644	7	.002			
Pair 2 Pretest A2B1 - Posttest A2B1	3.01000E1	6.04944	2.13880	35.15746	25.04254	14.073	7	.000			
Pair 3 Pretest A1B2 - Posttest A1B2	1.90575E1	3.76691	1.33180	22.20671	15.90829	14.310	7	.000			
Pair 4 Pretest A2B2 - Posttest A2B2	1.04125E1	5.49141	1.94151	15.00343	-5.82157	-5.363	7	.001			

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMP Negeri 1 Adimulyo
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: VIII / 2 (dua)
Materi Pokok	: Permainan bola besar
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (6 JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- | | | |
|----|---|---|
| 3. | 3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar | 3.1.1 Mengidentifikasi berbagai bentuk gerak dasar <i>passing</i> bola voli |
| | | 3.1.2 Menjelaskan berbagai gerakan – gerakan <i>passing</i> permainan bola voli |
| | | 3.1.4 Menjelaskan berbagai gerakan service permainan bola voli |
| | | 3.1.5 Menjelaskan cara melakukan variasi gerak dasar <i>passing</i> permainan bola voli |
| | | 3.1.6 Menjelaskan cara melakukan service atas permainan bola voli |
| 4. | 4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik. | 4.1.1 Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing</i> bawah |
| | | 4.1.2 Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing</i> atas |
| | | 4.1.3 Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar servis atas |

Nilai karakter

Religius, tanggung jawab , disiplin dan kerja sama

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran , peserta didik dapat :

Pertemuan 1

1. Mengidentifikasi berbagai bentuk gerak dasar *passing* pada permainan bola voli dengan baik
 2. Menjelaskan konsep gerak variasi *passing* permainan bola voli dengan baik
 3. Menjelaskan cara melakukan gerak variasi *passing* bola voli dengan baik
 4. Melakukan variasi gerak dasar *passing* atas bola voli dengan baik
 5. Melakukan variasi gerak dasar *passing* bawah bola voli dengan baik
 6. Memiliki sikap religius , tanggung jawab , disiplin dan kerja sama
- Setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

Pertemuan 2

1. Melakukan variasi gerak *passing* pada permainan bola voli dengan baik
2. Melakukan permainan bolavoli sederhana menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan baik

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler :Standar isi Kurikulum 2013, kompetensi yang perlu dikuasai sebagai berikut :
 - a) Gerak dasar *passing* atas dan bawah
 - b) Variasi gerak dasar *passing*
 - c) Gerak dasar *service* atas
2. Materi Pembelajaran Remedial :
Setelah mengikuti rangkaian kegiatan bola voli dan diadakan penilaian siswa kesulitan pada gerakan dasar , maka siswa diberikan pengulangan gerakan.
3. Materi Pembelajaran Pengayaan
Materi pengayaan dikembangkan dari materi pembelajaran regular dengan meningkatkan faktor kesulitan.

E. Metode Pembelajaran :

1. Pendekatan: saintifik
2. Model: TGfU (*Teaching Games for Understanding*)
3. Metode: Pengugasan, dan diskusi

F. Media dan Bahan Pembelajaran.

1. Media

- a. Audio/ video visual teknik dasar permainan bola voli
- b. Video : Video pertandingan permainan bola voli.
- c. Model : Peragaan oleh guru atau peserta didik yang sudah memiliki kemampuan melakukan *passing* atas, bawah bola voli.

2. Alat dan bahan

- a. Ruang terbuka yang datar dan aman/lapangan basket/voli

- b. Bola ± 12 buah
- c. Tiang dan net = 12 set
- d. Tiang bendera /cone ± 12 buah
- e. Stopwatch = 1 buah
- a. Pluit = 1buah

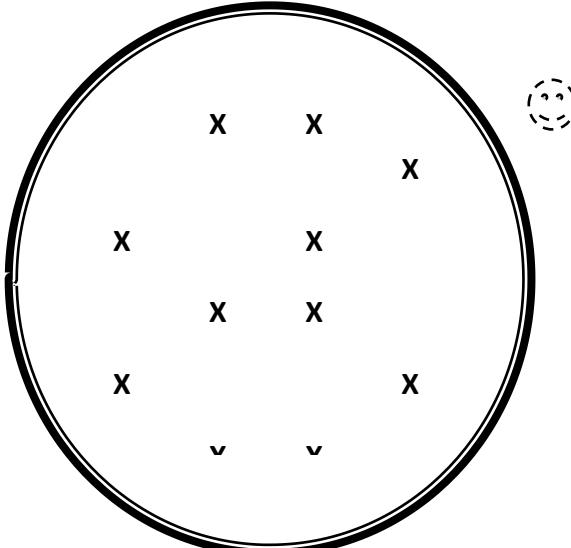
G. Sumber Belajar :

Muhajir .2016.PJOK (Buku siswa) .Jakarta: Kemdikbud (hal.27- 45)
 Muhajir .2016.PJOK (Buku guru) .Jakarta: Kemdikbud (hal.42- 56)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (3 x 40 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pendahuluan:	<p>Kegiatan Pendahuluan yang harus dilakukan oleh guru sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa duduk dengan tertib dan tenang, ucapan salam atau selamat pagi kepada guru. 2) Sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman. 3) Guru memastikan bahwa semua siswa dalam keadaan sehat, dan penyakit kronis lainnya harus diperlakukan secara khusus. 4) Tanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum. 5) Siswa atau peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan. Cara bermain: <ol style="list-style-type: none"> a) Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang akan jaga di luar lapangan b) Bentuk lapangan yang digunakan yakni bulat dan belum memiliki jari-jari yang pasti karena disesuaikan dengan jumlah orang yang akan bermain dalam permainan ini c) Siswa yang jaga diluar lapangan harus mengenai teman dengan bola voli agar keluar lapangan dan menjadi temannya d) Teman yang dikenai bagian tubuhnya menjadi temannya atau yang telah menjadi teman jaga harus membantu teman yang jaga tersebut agar semakin banyak orang yang keluar dari lingkaran tersebut hingga peserta yang ada di dalam lingkaran habis e) Pemain yang ada di dalam lingkaran sebisa mungkin tidak terkena lemparan bola dari teman penjaga dengan cara menghindari f) Pemain yang ada di dalam tidak diperkenankan untuk brutal atau rusuh dan tidak diperkenankan hanya diam di tengah. 	15 menit

	 <p>Keterangan:</p> <p>X : Peserta</p> <p> : Penjaga</p> <p>(Nasionalis, Relegius dan Semangat hidup)</p>	
Kegiatan Inti Game 1	<p>Kegiatan ini yang dilakukan oleh guru antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan ini 3 vs 3 2) Permainan dilakukan dengan ukuran lapangan voli yang telah dimodifikasi. 3) Permainan dimulai dari servis tim yang menang suit. 4) Setiap tim memiliki kesempatan untuk melakukan servis sebanyak 15 kali dengan <i>rolling</i>. 5) Apabila Tim A melakukan servis dan Tim B tidak bisa menerima dan keluar lapangan maka point untuk Tim A. 6) Permainan boleh menggunakan passing atas dan passing bawah dalam menerima servis dari tim lawan. <p></p>  <p>Keterangan:</p> <p> : Peserta Didik</p> <p> : Guru</p> <p>(Kerjasama,disiplin,percaya diri dan tanggung jawab)</p>	90 menit

Tahap 3 Pertanyaan	<p>1) Peserta didik mulai merumuskan pertanyaan terkait dengan hal-hal baru yang belum/ingin diketahui tentang permainan sepakbola yang telah dilakukan dan yang telah diamati.</p> <p>2) Peserta didik juga mulai melakukan merumuskan bagaimana konsep dan cara melakukan yang benar agar tidak terjadi kesalahan yang mengakibatkan cidera.</p> <p>(Kerja keras, kerjasama dan tanggung jawab)</p>	15 Menit
Tahap 4 Latihan	<p>1) Peserta didik dibantu oleh guru untuk merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagai tugas dengan kelompok.</p> <p>2) Setelah meyakini variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas setiap kelompok menampilkan secara individu maupun kelompok sedangkan kelompok lainnya mengoreksi gerakan yang salah.</p> <p>3) Kelompok lain bergantian melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas dan kelompok lain juga mengoreksi gerakan yang salah dari kelompok lain.</p> <p>4) Aktivitas pembelajaran permainan bolavoli menggunakan peraturan yang dimodifikasi</p> <p>❖ Aktivitas pembelajaran 1 (Melakukan gerakan passing bawah, atas, dalam bentuk berkelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran diawali dengan pemain 1 melakukan servis ke pemain 2. • Kemudian pemain 2 menahan bola dengan passing bawah ke pemain 3. • Selanjutnya pemain 3 mengumpan bola pada pemain 4 dengan passing atas. • Setiap pemain yang telah melakukan gerakan dan berpindah tempat <p>Permainan dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai untuk kerja sama, sportivitas, disiplin, dan kejujuran.</p>	
Tahap 5	1) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah yang telah	

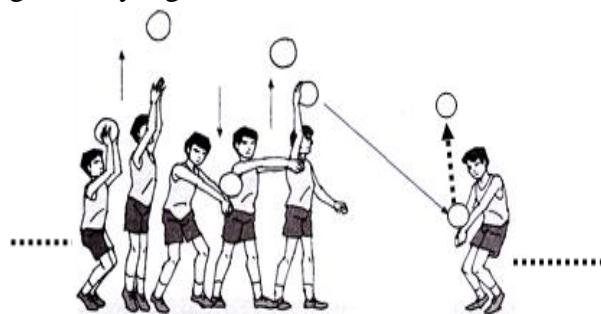
Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah	<p>dipelajari dan meminta kelompok menampilkan gerakan yang telah dinyatakan baik untuk dipresentasikan.</p> <p>2) Peserta didik menampilkan secara kelompok melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas yang baik dalam bermain bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dan mempresentasikan hasil karyanya.</p> <p>(Disiplin, kerja keras, dan kesungguhan)</p>	
PENUTUP <ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi aktivitas pembelajaran 2. Umpam balik 3. Kegiatan tindak lanjut 4. Rencana kegiatan berikutnya 	<p>Kegiatan penutup pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru antara lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan refleksi dan tanya jawab materi pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan tugas pengayaan bagi yang tuntas dan remidi yang belum tuntas. 2) Peserta didik diberi tugas untuk merangkum, bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas pada permainan bola voli. 4) Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman materi yang telah diberikan. 5) Guru memberikan informasi rencana kegiatan selanjutnya. 6) Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa. (relegius dan nasionalis) 	15 menit

Pertemuan kedua:**Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
PENDAHULUAN	Kegiatan pendahuluan yang harus dilakukan oleh guru sebagai berikut.	15 menit
Tahap 1 Orientasi terhadap masalah	<p>1. Menyiapkan psikis dan fisik</p> <p>2. Memberi motivasi belajar</p> <p>3. Mengajukan pertanyaan menantang</p> <p>4. Tujuan pembelajaran</p> <p>5. Menjelaskan uraian kegiatan dan penilaian</p> <p>Tahap 1 Orientasi terhadap masalah</p>	<p>Kegiatan pendahuluan yang harus dilakukan oleh guru sebagai berikut.</p> <p>1) Siswa duduk dengan tertib dan tenang, ucapan salam atau selamat pagi kepada guru.</p> <p>2) Sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</p> <p>3) Guru memastikan bahwa semua siswa dalam keadaan sehat, dan penyakit kronis lainnya harus diperlakukan secara khusus.</p> <p>4) Tanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum.</p> <p>5) Siswa mengamati tayangkan video teknik passing bawah, passing atas serta mengamati pada buku pegangan siswa tentang passing bawah, passing atas.</p> <p>6) Guru memotivasi siswa untuk bertanya, dan bersama siswa merumuskan pertanyaan yang akan dicari jawabannya. misalnya : “bagaimana cara melakukan passing bawah, passing atas dengan baik?”, atau “bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi passing bawah, passing atas yang baik?</p> <p>(Menumbuhkan rasa ingin tahu)</p> <p>8) Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain : pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktifitas yang akan diikuti melalui permainan. Saat melakukan pemanasan, guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (sambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktifitas fisik yaitu : untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cedera dalam melakukan aktifitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas</p> <p>9) Guru memberikan gambaran pembelajaran permainan bola voli dengan menyampaikan permasalahan yang</p>

	<p>muncul dalam passing bawah, passing atas.</p> <p>10) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, tentang “variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas pada permainan bola voli.</p> <p>(Nasionalis, Relegius dan Semangat hidup)</p>	
KEGIATAN INTI Tahap 2 Organisasi Belajar	<p>Kegiatan inti yang dilakukan oleh guru antara lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik yang didampingi oleh guru dibantu untuk mendefinisikan dalam mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi peserta didik dalam kelompok. 2) Siswa memahami permasalahan dan mencoba menguraikan permasalahan untuk mencoba menanyakan dalam memecahkan masalah yang ada dalam melakukan teknik dasar variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas. 3) Peserta didik secara kelompok dan bergantian mencoba memecahkan masalah dengan melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas sedangkan yang lain mengamati sambil mencatat kesalahan / masalah yang muncul dikelompoknya saat melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas sehingga dari masing masing kelompok data yang harus dipecahkan dalam masalah yang ada. <p>(Kerjasama,disiplin,percaya diri dan tanggung jawab)</p>	90 menit
Tahap 3 Penyelidikan individual maupun kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik didorong untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. 2) Siswa menjadi 5 (lima) kelompok dan melakukan teknik passing bawah, passing atas pada permainan bola voli.untuk meyakinkan permasalahan yang dihadapi. 3) Aktivitas pembelajaran gerak variasi dan kombinasi permainan bolavoli <ul style="list-style-type: none"> a) Aktivitas pembelajaran 2 (variasi dan kombinasi passing dan smash) 	15 Menit

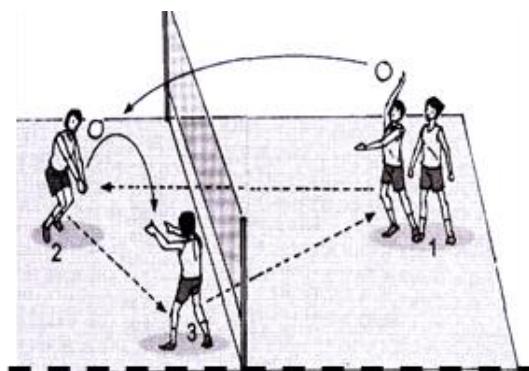
- Aktivitas pembelajaran dilakukan secara berpasangan atau berkelompok dengan formasi berbanjar.
- Lakukan gerakan passing atas tegak lurus, setelah bola turun, lakukan pula passing bawah dengan arah bola tegak lurus.
- Setelah bola turun sebatas jangkauan tangan, lakukan pukulan smash ke arah teman di depannya.
- Lakukan pula oleh teman di depannya dengan gerakan yang sama.



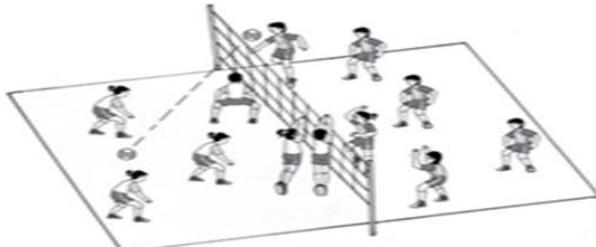
Gambar 8. Aktivitas pembelajaran 6 variasi dan kombinasi passing dan smash

b) Aktivitas Pembelajaran (Variasi dan Kombinasi Pukulan Servis dan Passing Bawah Berkelompok)

- Aktivitas pembelajaran diawali dengan pemain 1 melakukan servis.
- Kemudian pemain 2 melakukan passing bawah ke arah pemain 3.
- Setelah itu pemain 3 menangkap bola dan meneruskannya pada pemain 4 dengan digulirkan.
- Setiap pemain setelah menyentuh bola langsung bergerak lari berpindah tempat.



- 4) Peserta didik mengamati sambil mencatat temannya yang melakukan gerakan dengan benar dan bergantian sehingga dari masing masing bisa mengoreksi

	<p>gerakan yang salah untuk di betulkan oleh kelompoknya</p> <p>5) Siswa mengadakan diskusi kelompok untuk menyamakan persepsi dan mencoba dari variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, servis yang baik.</p> <p>(Kerja keras, kerjasama dan tanggung jawab)</p>	
<p>Tahap 4 Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah</p>	<p>1) Peserta didik dibantu oleh guru dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagai tugas dengan kelompok.</p> <p>2) Setelah meyakini variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas setiap kelompok menampilkan secara individu maupun kelompok sedangkan kelompok lainnya mengoreksi gerakan yang salah</p> <p>3) Kelompok lain bergantian melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, kelompok lain juga mengoreksi gerakan yang salah dari kelompok lain.</p> <p>4) Aktivitas pembelajaran permainan bolavoli menggunakan peraturan yang dimodifikasi ❖ Aktivitas pembelajaran 3 (bermain bola voli sesungguhnya)</p> 	
<p>Tahap 5 Analisis dan evaluasi proses penyelesaian</p>	<p>Permainan dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai untuk kerja sama, sportivitas, disiplin, dan kejujuran</p> <p>1) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, servis, dan smash yang telah dipelajari dan meminta kelompok menampilkan gerakan yang telah dinyatakan baik untuk dipresentasikan.</p>	

masalah	<p>2) Peserta didik menampilkan secara kelompok melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas yang baik dalam bermain bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dan mempresentasikan hasil karyanya.</p> <p>(Disiplin,kerja keras,dan kesungguhan)</p>	
PENUTUP 1. Refleksi aktivitas pembelajaran 2. Umpaman balik 3. Kegiatan tindak lanjut 4. Rencana kegiatan berikutnya	<p>Kegiatan penutup pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru antara lain.</p> <p>1) Melakukan refleksi dan tanya jawab materi pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan tugas pengayaan bagi yang tuntas dan remidi yang belum tuntas.</p> <p>2) Guru menugaskan kepada peserta didik untuk merangkum, bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, servis, dan smash pada permainan bola voli.</p> <p>4) Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman materi yang telah diberikan.</p> <p>5) Guru memberikan informasi rencana kegiatan selanjutnya.</p> <p>6) Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa. (relegius dan nasionalis)</p>	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 1 Adimulyo
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: VIII / 2 (dua)
Materi Pokok	: Permainan bola besar
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (6 JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.	3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar	3.1.1 Mengidentifikasi berbagai bentuk gerak dasar <i>passing</i> bolavoli 3.1.2 Menjelaskan berbagai gerakan – gerakan <i>passing</i> permainan bola voli 3.1.4 Menjelaskan berbagai gerakan service permainan bola voli 3.1.5 Menjelaskan cara melakukan variasi gerak dasar <i>passing</i> permainan bola voli 3.1.6 Menjelaskan cara melakukan service atas permainan bola voli
4.	4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.	4.1.1 Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing</i> bawah 4.1.2 Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing</i> atas 4.1.3 Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar servis atas

Nilai karakter

Religius , tanggung jawab , disiplin dan kerja sama

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran , peserta didik dapat :

Pertemuan 1

7. Mengidentifikasi berbagai bentuk gerak dasar *passing* pada permainan bola voli dengan baik
8. Menjelaskan konsep gerak variasi *passing* permainan bola voli dengan baik
9. Menjelaskan cara melakukan gerak variasi *passing* bola voli dengan baik
10. Melakukan variasi gerak dasar *passing* atas bola voli dengan baik
11. Melakukan variasi gerak dasar *passing* bawah bola voli dengan baik
12. Memiliki sikap religius , tanggung jawab , disiplin dan kerja sama

Setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

Pertemuan 2

3. Melakukan variasi gerak *passing* pada permainan bola voli dengan baik
4. Melakukan permainan bolavoli sederhana menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan baik

D. Materi Pembelajaran

4. Materi Pembelajaran Reguler :Standar isi Kurikulum 2013, kompetensi yang perlu dikuasai sebagai berikut :
 - d) Gerak dasar *passing* atas dan bawah
 - e) Variasi gerak dasar *passing*
5. Materi Pembelajaran Remedial :
Setelah mengikuti rangkaian kegiatan bola voli dan diadakan penilaian siswa kesulitan pada gerakan dasar , maka siswa diberikan pengulangan gerakan.
6. Materi Pembelajaran Pengayaan
Materi pengayaan dikembangkan dari materi pembelajaran regular dengan meningkatkan faktor kesulitan.

E. Metode Pembelajaran :

1. Pendekatan: saintifik
2. Model: Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)
3. Metode: Pengugasan, dan diskusi

F. Media dan Bahan Pembelajaran.

1. Media

- a. Audio/ video visual teknik dasar permainan bola voli
- b. Video : Video pertandingan permainan bola voli.
- c. Model : Peragaan oleh guru atau peserta didik yang sudah memiliki kemampuan melakukan *passing* atas, bawah dan servis bawah bola voli.

2. Alat dan bahan

- a. Ruang terbuka yang datar dan aman/lapangan basket/voli
- b. Bola ± 12 buah

- c. Tiang dan net = 12 set
- d. Tiang bendera /cone ± 12 buah
- e. Stopwatrch = 1 buah
- a. Pluit = 1buah

G. Sumber Belajar :

Muhajir .2016.PJOK (Buku siswa) .Jakarta: Kemdikbud (hal.27- 45)

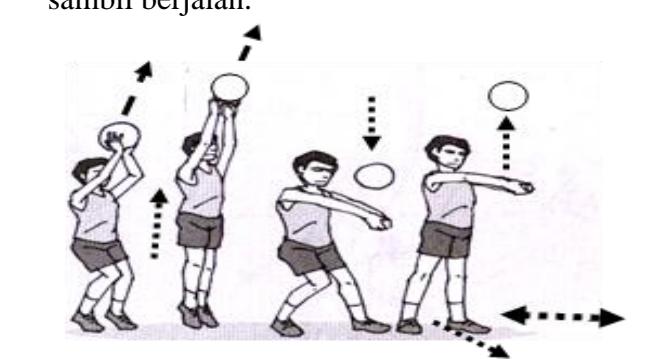
Muhajir .2016.PJOK (Buku guru) .Jakarta: Kemdikbud (hal.42- 56)

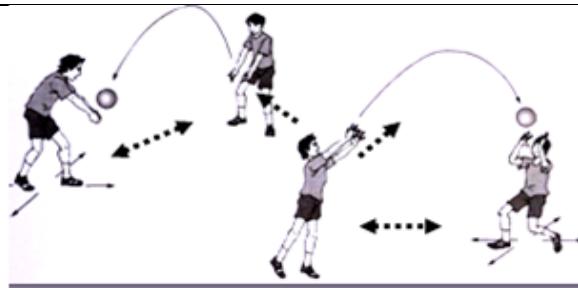
H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (3 x 40 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pendahuluan: <ul style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan fisik dan psikis 2. Memberi motivasi belajar 3. Mengajukan pertanyaan menantang 4. Tujuan pembelajaran 5. Menjelaskan uraian kegiatan dan penilaian <p style="text-align: center;">Tahap 1</p> <p>Orientasi terhadap masalah</p>	<p>Kegiatan Pendahuluanyang harus dilakukan oleh guru sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6) Siswa duduk dengan tertib dan tenang, ucapan salam atau selamat pagi kepada guru. 7) Sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman. 8) Guru memastikan bahwa semua siswa dalam keadaan sehat, dan penyakit kronis lainnya harus diperlakukan secara khusus. 9) Tanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum. 10) Siswa mengamati tayangkan video teknik passing bawah, passing atas, serta mengamati pada buku pegangan siswa tentang passing bawah, passing atas. 11) Guru memotivasi siswa untuk bertanya, dan bersama siswa merumuskan pertanyaan yang akan dicari jawabannya. misalnya : “bagaimana cara melakukan passing bawah, passing atas dengan baik?”, atau “bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasipassing bawah, passing atas yang baik? (Menumbuhkan rasa ingin tahu) 8) Peserta didik diminta untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktifitas yang akan diikuti melalui permainan. Saat melakukan pemanasan, guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (ambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktifitas fisik yaitu : untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cedera dalam 	15 menit

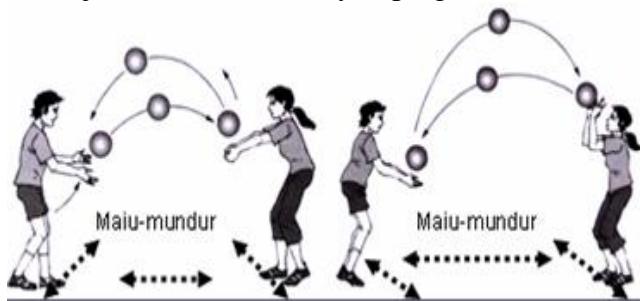
	<p>melakukan aktifitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas</p> <p>9) Guru memberikan gambaran pembelajaran permainan bola voli dengan menyampaikan permasalahan yang muncul dalam passing bawah, passing atas, dan service.</p> <p>10) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, tentang "variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, dan service pada permainan bola voli.</p> <p>(Nasionalis, Relegius dan Semangat hidup)</p>	
Kegiatan Inti Tahap 2 Organisasi belajar	<p>Kegiatan ini yang dilakukan oleh guru antara lain:</p> <p>1) Peserta didik dibantu dengan guru mendefinisikan dalam mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi peserta didik dalam kelompok.</p> <p>2) Siswa memahami permasalahan dan mencoba menguraikan permasalahan untuk mencoba menanyakan dalam memecahkan masalah yang ada dalam melakukan teknik dasar variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, dan service.</p> <p>3) Peserta didik secara kelompok dan bergantian mencoba memecahkan masalah dengan melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, dan service sedangkan yang lain mengamati sambil mencatat kesalahan / masalah yang muncul dikelompoknya saat melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, dan service sehingga dari masing-masing kelompok data yang harus dipecahkan dalam masalah yang ada.</p> <p>(Kerjasama, disiplin, percaya diri dan tanggung jawab)</p>	90 menit
 Tahap 3 Penyelidikan individual maupun kelompok	<p>1) Peserta didik yang didorong oleh guru untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</p> <p>2) Siswa menjadi 5 (lima) kelompok dan melakukan</p>	15 Menit

	<p>teknik passing bawah, passing atas, dan service pada permainan bola voli.untuk meyakinkan permasalahan yang dihadapi.</p> <p>3) Aktivitas pembelajaran gerak variasi dan kombinasi permainan bolavoli</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktivitas pembelajaran 1 (Variasi dan kombinasi passing atas dan passing bawah) <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran dilakukan secara perorangan atau berkelompok. • Pembelajaran dimulai dengan melakukan passing atas tegak lurus setelah bola turun lakukan pula passing bawah, dan setelah bola naik/melambung ke atas, lakukan lagi passing atas, dan seterusnya. • Aktivitas pembelajaran pertama mempassing bola dilakukan di tempat, dan kemudian dilakukan sambil berjalan.  <p>Gambar 1.Aktivitas pembelajaran 1 variasi dan kombinasi passing bawah dan atas</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktivitas pembelajaran 2 (Variasi dan kombinasi passing atas dan bawah bergerak maju, mundur, dan menyamping) <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran diawali dengan melambungkan bola oleh teman dari depan. • Pembelajaran dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. • Lakukan aktivitas pembelajaran ini 5 – 10 menit. 	
--	---	--



Gambar 2. Aktivitas pembelajaran 2 variasi dan kombinasi passing bawah dan atas sambil bergerak

- ❖ Aktivitas pembelajaran 3 (Variasi dan kombinasi passing atas dan bawah menggunakan dua bola)
 - Aktivitas pembelajaran diawali dengan melambungkan bola oleh teman.
 - Kemudian dilakukan secara bergantian dan berpasangan.
 - Selanjutnya dilakukan di tempat, dilanjutkan maju-mundur dan menyamping.



Gambar 3. Aktivitas pembelajaran 3 variasi dan kombinasi passing bawah dan atas dengan dua bola

- 4) Peserta didik mengamati sambil mencatat temannya yang melakukan gerakan dengan benar dan bergantian sehingga dari masing masing siswa bisa mengoreksi gerakan yang salah untuk di betulkan oleh kelompoknya .
- 5) Siswa mengadakan diskusi kelompok untuk menyamakan persepsi dan mencoba dari variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, dan service yang baik.

(Kerja keras, kerjasama dan tanggung jawab)

Tahap 4	1) Peserta didik yang didampingi oleh guru untuk latihan	
----------------	--	--

<p>Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah</p>	<p>dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagai tugas dengan kelompok.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Setelah meyakini variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, dan servis setiap kelompok menampilkan secara individu maupun kelompok sedangkan kelompok lainnya mengoreksi gerakan yang salah. 3) Kelompok lain bergantian melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, dan servis dan kelompok lain juga mengoreksi gerakan yang salah dari kelompok lain. 5) Aktivitas pembelajaran permainan bolavoli menggunakan peraturan yang dimodifikasi <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktivitas pembelajaran 1 (Melakukan passing bawah, atas, dalam bentuk berkelompok) <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran diawali dengan pemain 1 melakukan passing bawah ke pemain 2. • Kemudian pemain 2 menahan bola dengan passing atas ke pemain 3. • Selanjutnya pemain 3 mengumpan bola pada pemain 4 dengan passing bawah. • Setiap pemain yang telah melakukan gerakan dan berpindah tempat <p>Gambar 4. Aktivitas pembelajaran 1 bermain menggunakan peraturan dimodifikasi Permainan dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai untuk kerja sama, sportivitas, disiplin, dan kejujuran.</p>	
<p>Tahap 5 Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, dan servis yang telah dipelajari dan meminta kelompok menampilkan gerakan yang telah dinyatakan baik untuk dipresentasikan. 2) Peserta didik menampilkan secara kelompok melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas yang baik dalam bermain bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dan mempresentasikan hasil karyanya. <p>(Disiplin, kerja keras, dan kesungguhan)</p>	

PENUTUP	Kegiatan penutup pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru antara lain.	15 menit
5. Refleksi aktivitas pembelajaran 6. Umpulan 7. Kegiatan tindak lanjut 8. Rencana kegiatan berikutnya	<p>1) Melakukan refleksi dan tanya jawab materi pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan tugas pengayaan bagi yang tuntas dan remidi yang belum tuntas.</p> <p>2) Peserta didik diberi tugas untuk merangkum, bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, smash dan servis pada permainan bola voli.</p> <p>4) Peserta didik dan guru bersama-sama membuat rangkuman materi yang telah diberikan.</p> <p>5) Guru memberikan informasi rencana kegiatan selanjutnya.</p> <p>6) Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa. (relegius dan nasionalis)</p>	

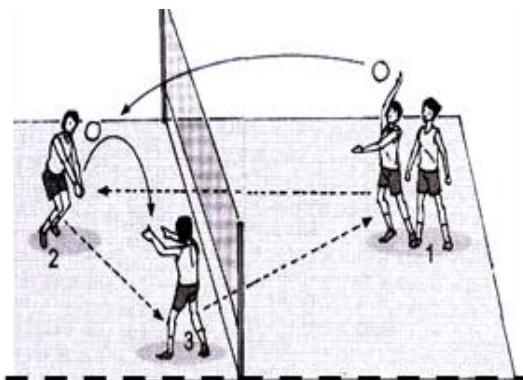
Pertemuan kedua:

Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

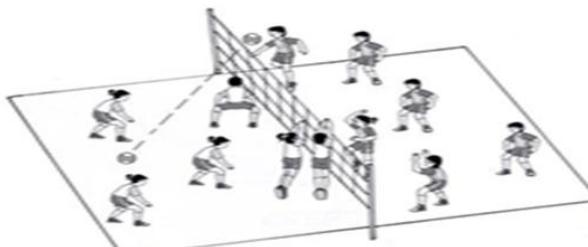
KEGIATAN PEMBELAJARAN		
PENDAHULUAN 1. Menyiapkan psikis dan fisik 2. Memberi motivasi belajar 3. Mengajukan pertanyaan menantang 4. Tujuan pembelajaran 5. Menjelaskan uraian kegiatan dan penilaian Tahap 1 Orientasi terhadap masalah	Kegiatan pendahuluan yang harus dilakukan oleh guru sebagai berikut. 7) Siswa duduk dengan tertib dan tenang, ucapan salam atau selamat pagi kepada guru. 8) Sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman. 9) Guru memastikan bahwa semua siswa dalam keadaan sehat, dan penyakit kronis lainnya harus diperlakukan secara khusus. 10) Tanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum. 11) Siswa mengamati tayangkan video teknik passing bawah, passing atas serta mengamati pada buku pegangan siswa tentang passing bawah, passing atas 12) Siswa diberikan motivasi oleh guru untuk bertanya, dan bersama siswa merumuskan pertanyaan yang akan dicari jawabannya. misalnya : “bagaimana cara melakukan passing bawah, passing atas dengan baik?”, atau “bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi passing bawah, passing atas yang baik? (Menumbuhkan rasa ingin tahu)	15 menit

	<p>8) Salah satu peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain : pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktifitas yang akan diikuti melalui permainan. Saat melakukan pemanasan, guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (ambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktifitas fisik yaitu : untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cedera dalam melakukan aktifitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas</p> <p>9) Guru memberikan gambaran pembelajaran permainan bola voli dengan menyampaikan permasalahan yang muncul dalam passing bawah, passing atas.</p> <p>10)Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa,tentang“variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas pada permainan bola voli.</p> <p>(Nasionalis, Relegius dan Semangat hidup)</p>	
KEGIATAN INTI Tahap 2 Organisasi Belajar	Kegiatan inti yang dilakukan oleh guru antara lain. <p>1) Peserta didik yang didampingi oleh guru untuk mendefinisikan dalam mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi peserta didik dalam kelompok.</p> <p>2) Siswa memahami permasalahan dan mencoba menguraikan permasalahan untuk mencoba menanyakan dalam memecahkan masalah yang ada dalam melakukan teknik dasar variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas.</p> <p>3) Peserta didik secara kelompok dan bergantian mencoba memecahkan masalah dengan melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, servis, dan smash sedangkan yang lain mengamati sambil mencatat kesalahan/ masalah yang muncul dikelompoknya saat melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas sehingga dari</p>	90 menit

	<p>masing masing kelompok data yang harus dipecahkan dalam masalah yang ada.</p> <p>(Kerjasama,disiplin,percaya diri dan tanggung jawab)</p>	
Tahap 3 Penyelidikan individual maupun kelompok	<p>1) Peserta didik di dampingi guru didorong untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</p> <p>2) Siswa menjadi 5 (lima) kelompok dan melakukan teknik passing bawah, passing atas pada permainan bola voli.untuk meyakinkan permasalahan yang dihadapi.</p> <p>3) Aktivitas pembelajaran gerak variasi dan kombinasi permainan bolavoli</p> <p>c) Aktivitas pembelajaran 6 (variasi dan kombinasi passing dan smash)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktivitas pembelajaran dilakukan secara berpasangan atau berkelompok dengan formasi berbanjar. <p>d) Aktivitas Pembelajaran 7 (Variasi dan Kombinasi Pukulan Servis dan Passing Bawah Berkelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktivitas pembelajaran diawali dengan pemain 1 melakukan servis. ▪ Kemudian pemain 2 melakukan passing bawah ke arah pemain 3. ▪ Setelah itu pemain 3 menangkap bola dan meneruskannya pada pemain 4 dengan digulirkan. ▪ Setiap pemain setelah menyentuh bola langsung bergerak lari berpindah tempat. 	15 Menit



Gambar 9. Aktivitas pembelajaran 7 variasi dan kombinasi servis/smash dan passing bawah

	<p>4) Peserta didik mengamati sambil mencatat temannya yang melakukan gerakan dengan benar dan bergantian sehingga dari masing masing siswa bisa mengoreksi gerakan yang salah untuk di betulkan oleh kelompoknya</p> <p>5) Siswa mengadakan diskusi kelompok untuk menyamakan persepsi dan mencoba dari variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, smash dan spike, servis, dan bendungan yang baik.</p> <p>(Kerja keras, kerjasama dan tanggung jawab)</p>	
<p>Tahap 4 Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah</p>	<p>1) Peserta didik dibantu guru dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagai tugas dengan kelompok.</p> <p>2) Setelah meyakini variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas setiap kelompok menampilkan secara individu maupun kelompok sedangkan kelompok lainnya mengoreksi gerakan yang salah</p> <p>3) Kelompok lain bergantian melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas kelompok lain juga mengoreksi gerakan yang salah dari kelompok lain.</p> <p>4) Aktivitas pembelajaran permainan bolavoli menggunakan peraturan yang dimodifikasi ❖ Aktivitas pembelajaran 9(bermain bola voli sesungguhnya)</p> 	
<p>Tahap 5 Analisis dan</p>	<p>1) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas</p>	

evaluasi proses penyelesaian masalah	<p>yang telah dipelajari dan meminta kelompok menampilkan gerakan yang telah dinyatakan baik untuk dipresentasikan.</p> <p>2) Peserta didik menampilkan secara kelompok melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas yang baik dalam bermain bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dan mempresentasikan hasil karyanya.</p> <p>(Disiplin,kerja keras,dan kesungguhan)</p>	
PENUTUP 5. Refleksi aktivitas pembelajaran 6. Umpaman balik 7. Kegiatan tindak lanjut 8. Rencana kegiatan berikutnya	<p>Kegiatan penutup pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru antara lain.</p> <p>1) Melakukan refleksi dan tanya jawab materi pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan tugas pengayaan bagi yang tuntas dan remidi yang belum tuntas.</p> <p>2) Peserta didik diberi tugas untuk merangkum, bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing bawah, passing atas, servis, dan smash pada permainan bola voli.</p> <p>4) Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman materi yang telah diberikan.</p> <p>5) Guru memberikan informasi rencana kegiatan selanjutnya.</p> <p>6) Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa. (relegius dan nasionalis)</p>	

Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan





