

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) DAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU)
TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI BOLA BASKET
PESERTA DIDIK KELAS VIII**



Oleh:
Afifah Ari Arsiwi
NIM 20733251019

**Tesis ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL), *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI BOLA BASKET PESERTA DIDIK KELAS VIII

**Afifah Ari Arsiwi
NIM 20733251019**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mendapat gelar Magister Pendidikan

Program Studi Magister Pendidikan Jasmani

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,

Dr. Yudanto, M.Pd.

NIP. 198107022005011001

Mengetahui:

**Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**

Koordinator Program Studi,

Dr. Yudanto, M.Pd.

NIP. 198107022005011001

Dekan,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 196407071988121001

ABSTRAK

Afifah Ari Arsiwi: Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas VIII. **Tesis. Yogyakarta: Magister Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket; dan (2) Interaksi antara model pembelajaran PBL dan TGfU dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 2. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Muntilan yang berjumlah 190 peserta didik dari 5 kelas, yang diambil berdasarkan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A dan kelas VIII C dengan jumlah peserta didik masing-masing 40 peserta didik. Kelas VIII A dengan perlakuan model PBL sedangkan kelas VIII C dengan model TgfU. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar tes kognitif dan psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *ANOVA two way*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai F 5,318 dan $p < 0,05$. Kelompok model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih baik dibandingkan dengan kelompok model *Problem Based Learning* (PBL), selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 5,2. (2) 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 bola basket, dengan nilai F 20,123 dan $p > 0,05$.

Kata Kunci: *PBL, TgfU, hasil belajar PJOK*

ABSTRACT

Afifah Ari Arsiwi: *The Effect of Problem Based Learning (PBL) and Teaching Games for Understanding (TGfU) Learning Outcomes on PJOK Learning Outcomes for Class VIII Students in Basketball Materials.* **Thesis. Yogyakarta: Master of Physical Education, Faculty of Sports Science, Yogyakarta State University, 2022**

This study aims to determine: (1) the differences in the effect of Problem Based Learning (PBL) and Teaching Games for Understanding (TGfU) learning models on basketball learning outcomes; and (2) the interaction between PBL and TGfU learning models with learning motivation (high and low) on basketball learning outcomes.

This type of research is an experiment using a 2 x 2 factorial design. The population in this study were students of class VIII at SMP Negeri 2 Muntilan totaling 190 students from 5 classes, which were taken based on random sampling techniques. The samples in this study were class VIII A and class VIII C with 40 students each. Class VIII A was treated with the PBL model while class VIII C was treated with the TgfU model. The instrument used to measure learning outcomes of cognitive and psychomotor tests. The data analysis technique used is two-way ANOVA.

The results showed that: (1) There was a significant difference in the effect of Problem Based Learning (PBL) and Teaching Games for Understanding (TGfU) learning models on basketball learning outcomes, with an F value of 5.318 and $p < 0.05$. The Teaching Games for Understanding (TGfU) model group was better than the Problem Based Learning (PBL) model group, the average difference between the two groups was 5.2. (2) There is a significant interaction between the Problem Based Learning (PBL) and Teaching Games for Understanding (TGfU) learning models with learning motivation (high and low) on basketball learning outcomes, with an F value of 20.123 and $p > 0.05$.

Keywords: *Problem Based Learning, Teaching Games for Understanding, motivation, physical education learning outcomes*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Afifah Ari Arsiwi
Nomor Mahasiswa : 20733251019
Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani

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 pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,.....Juli 2022

Afifah Ari Arsiwi
NIM 20733251019

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL), *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP
HASIL BELAJAR PJOK MATERI BOLA BASKET
PESERTA DIDIK KELAS VIII

Afifah Ari Arsiwi
NIM 20733251019

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Program Studi Magister Pendidikan Jasmani
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 1 Agustus 2022

TIM PENGUJI

Dr. Guntur, M.Pd.
(Ketua/Penguji)

8/8-2022

Dr. Hedi Ardiyanto H, M.Or.
(Sekretaris/Penguji)

8/8-2022

Dr. Yudanto, M.Pd.
(Pembimbing/Penguji)

8/8 2022

Prof. Soni Nopembri, M.Pd. Ph.D.
(Penguji Utama)

8/8 2022

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. 1.
NIP.196407071988121001

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat dan karunia yang sangat luar biasa hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur yang tiada henti.
2. Terima kasih yang teristimewa untuk insan yang selalu memberikan sinar cahaya cinta kasih, ibu, ayah, dan adik atas semua kasih sayang serta do'a yang diberikan kepadaku selama ini, mohon maaf atas segala kesalahanku, ibu selalu ada di setiap perjalanan hidupku, di saat susah maupun senang selalu ada untukku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas VIII” dengan baik. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Magister Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Dr. Yudanto, M.Pd., dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Bapak Dr. Yudanto, M.Pd., Koorprodi Magister Pendidikan Jasmani serta para dosen Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bekal ilmu.

4. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Tesis ini.
5. Kepala sekolah dan guru PJOK di SMP Negeri 2 Muntilan Magelang yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Peserta didik dan orang tua peserta didik di SMP Negeri 2 Muntilan Magelang atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerja samanya yang baik, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
7. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Angkatan 2020 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta,.....Juli 2022

Afifah Ari Arsiwi
NIM 20733251019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
1. Hakikat Pembelajaran PJOK	14
2. Permainan Bola Basket.....	20
a. Pengertian Bola Basket.....	20
b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket	23
3. Hakikat Hasil Belajar.....	26
a. Tinjauan Belajar	26
b. Hasil Belajar	30

4. Hakikat Model Pembelajaran	34
a. Pengertian Pembelajaran	34
b. Pengertian Model Pembelajaran	38
5. Hakikat Pendekatan Saintifik	43
a. Pengertian Pendekatan Saintifik	43
b. Bentuk Kegiatan dalam Pendekatan Saintifik	45
c. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik	49
6. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	50
a. Konsep Pembelajaran PBL.....	50
b. Karakteristik Pembelajaran PBL	56
c. Sintak Pembelajaran PBL.....	59
d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran PBL	65
7. Hakikat <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU).....	68
8. Hakikat Motivasi	73
a. Pengertian Motivasi	73
b. Macam-Macam Motivasi.....	77
c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi	81
d. Strategi Meningkatkan Motivasi	84
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	87
C. Kerangka Pikir	90
D. Hipotesis Penelitian	94
BAB III. METODE PENELITIAN	96
A. Jenis Penelitian	93
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	99
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	100
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	101
E. Validitas dan Reliabilitas.....	105
F. Teknik Analisis Data	107
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	109
A. Deskripsi Hasil Penelitian.	109
1. Deskripsi Data Penelitian	109

2. Hasil Uji Prasyarat.....	112
3. Hasil Uji Hipotesis.....	113
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	119
C. Keterbatasan Penelitian	127
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	129
A. Simpulan.....	129
B. Implikasi.....	129
C. Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	148

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.....	54
Gambar 2. Keberagaman Pendekatan <i>Problem Based Learning</i>	57
Gambar 3. <i>Original</i> TGfU model, 1982 (<i>with permission</i> , Rod Thorpe)....	69
Gambar 4. <i>Revised</i> TGfU, 2002 (<i>with permission</i> David Kirk)	70
Gambar 5. Bagan Kerangka Berpikir.....	93
Gambar 6. Diagram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket.....	111
Gambar 7. Diagram Interaksi antara Model Pembelajaran (PBL dan TGfU) dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar Bola Basket	117

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP Kelas VIII	19
Tabel 2. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Melalui Pendekatan Saintifik.....	46
Tabel 3. Sintaks Pembelajaran PBL	60
Tabel 4. Langkah-Langkah Pembelajaran PBL.....	61
Tabel 5. Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 2	96
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	102
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif	103
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Tes Psikomotor	104
Tabel 9. Lembar Penilaian Tes Psikomotor	104
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen	106
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas	107
Tabel 12. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket	110
Tabel 13. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket	111
Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	112
Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	113
Tabel 16. Hasil Uji ANAVA antara Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) terhadap Hasil Belajar Bola Basket.....	114
Tabel 17. Hasil Uji ANAVA Perbedaan Peserta Didik yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah terhadap Hasil Belajar Bola Basket.....	115
Tabel 18. Hasil Uji ANAVA Interaksi antara Model Pembelajaran (PBL dan TGfU) dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar Bola Basket.....	117

Tabel 19. Ringkasan Hasil Uji <i>Tukey</i>	118
Tabel 20. Hasil Uji <i>Tukey</i> HSD*	119

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Motivasi Belajar.....	149
Lampiran 2. Instrumen Tes Pilihan Ganda.....	152
Lampiran 3. Tes Psikomotor	154
Lampiran 4. Data Uji Coba.....	155
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas	156
Lampiran 6. Data Penelitian Motivasi Belajar	157
Lampiran 7. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	159
Lampiran 8. Deskriptif Statistik	170
Lampiran 9. Uji Normalitas.....	171
Lampiran 10. Uji Homogenitas	172
Lampiran 11. Uji ANAVA	173
Lampiran 12. Tabel r	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. 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-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2).

Pembelajaran pada abad ke-21 mewajibkan peserta didik untuk memiliki beberapa kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang difokuskan pada pengambilan keputusan, menganalisis, dan mengevaluasi suatu permasalahan yang dapat dipertanggungjawabkan. Keterampilan berpikir kritis penting dimiliki peserta didik untuk melatih tanggung jawab dan melatih keterampilan dalam menganalisis dan menyelesaikan berbagai permasalahan (Nasihah, dkk., 2020: 45).

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran (Festiawan et al., 2019: 232). Belajar aktif membuat peserta didik terangsang untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Menciptakan pembelajaran yang aktif, maka Kurikulum 2013 mensyaratkan penggunaan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran (Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014), karena salah satu pendekatan yang di anggap berpusat pada peserta didik adalah pendekatan saintifik. Salah satu karakteristik dari pendekatan saintifik adalah mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analisis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran (Rusia & Tia, 2019: 87).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK adalah mata pelajaran yang berguna untuk mempromosikan kepatuhan yang lebih besar untuk latihan olahraga pada peserta didik, dan dengan demikian, mencapai kualitas hidup yang lebih baik, kesehatan, keterampilan motorik, prestasi akademik, atau nilai-nilai pendidikan (García-Castejón, et al., 2021: 583). 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 dimofikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021: 5).

Pembelajaran PJOK di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Keterampilan anak dalam bermain juga merupakan gerak dasar dalam pembinaan olahraga, maka pembelajaran atletik penting untuk diajarkan kepada peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tersebut (Putra, dkk. 2019: 63). Ruang lingkup mata pelajaran PJOK untuk jenjang SMP/MTS yaitu sebagai berikut: (1) permainan dan olahraga, (2) aktivitas pengembangan (komponen kebugaran jasmani), (3) aktivitas senam, (4) aktivitas ritmik, (5) aktivitas air, (6) kesehatan. Penilaian pembelajaran penjas terdiri dari tiga aspek yaitu dari segi kognitif, afektif, dan juga psikomotor (Festiawan, dkk, 2019).

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PJOK SMP kelas VIII yaitu: 3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. 4.1 mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Salah satu materi bola besar yaitu bola basket. Permainan bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu dimainkan oleh lima orang pemain. Setiap regu berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah pihak lawan memasukkan bola ke dalam keranjangnya sendiri. Bola boleh dilemparkan, dipantul-pantulkan, digelindingkan, didorong sesuai dengan peraturan permainan (Adiningtyas dkk., 2020: 33; Rohmatunisha dkk., 2020: 120).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Muntilan Magelang pada saat proses pembelajaran permainan Bola Basket menunjukkan

bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, guru PJOK lebih menekankan pada teknik *passing* dan *shooting* dan cenderung lebih monoton, yaitu melalui *dribble* dengan teman. Guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik menerima apa yang disampaikan oleh guru. Seharusnya guru saat memberikan pembelajaran berlangsung bisa efektif, efisien, dan inovatif, sehingga beberapa target atau kriteria mengenai kompetensi dapat tercapai dengan baik.

Pendekatan pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat berpikir ilmiah, kritis, logis, dan objektif sesuai dengan fakta yang ada. Pembelajaran PJOK apabila dilakukan dengan model dan pendekatan yang baik bukan hanya menyumbang dari aspek psikomotor dan afektif akan tetapi juga dapat menyumbangkan aspek kognitif dalam peserta didik berpikir kritis. Data hasil prestasi belajar PJOK materi bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Muntilan sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 38 peserta didik, ada 30 peserta didik atau 78,94% di bawah KKM, sedangkan 8 peserta didik sudah memenuhi KKM. Berdasarkan keterangan dari Guru PJOK, menyatakan bahwa peserta didik lemah dalam hal menembak *free throw*.

Kenyataan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa wali murid SMP Negeri 2 Muntilan Magelang dan guru yang mengajar PJOK di SMP Negeri 2 Muntilan bahwa masih ada ketidakpercayaan orangtua terhadap pembelajaran PJOK yang beranggapan bahwa pembelajaran PJOK hanya membuat anak lelah dan menekankan pada aktivitas fisik saja, serta masih ada

underestimate mata pelajaran lain terhadap pembelajaran PJOK yang menekankan bahwa mapel lain lebih penting daripada PJOK, terutama mapel yang diujikan sebagai ujian nasional. Peserta didik juga terlihat kurang termotivasi saat mengikuti pembelajaran PJOK.

Permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik 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. Keberhasilan dari kurikulum sebagian besar terletak pada guru. Faktor guru menitik beratkan bagaimana guru dalam membuat rencana pembelajaran yang di dalamnya terkait dengan model dan media pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. 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 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. Sujarwo & Rachman (2020: 182) menyatakan bahwa

kompetensi pedagogi atau kemampuan mengajar guru yang tercermin dalam pendekatan dan metode juga cara-cara yang dimiliki oleh guru dalam hal ini guru pendidikan jasmani juga masih belum maksimal. Pendekatan dan metode mengajar yang cukup bervariasi belum secara lengkap dan dipelajari oleh guru pendidikan jasmani untuk mendukung kemampuan pedagogi mereka. Latar belakang pendidikan dan pengalaman guru sangat bervariasi, sehingga mengakibatkan perbedaan yang terjadi pada implementasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani.

Mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat memperagakan proses gerak dengan benar dan baik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Salah satu model pembelajaran tersebut yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Kedua model pembelajaran tersebut sama-sama memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Model PBL cocok digunakan untuk menunjang kemampuan berpikir analitis peserta didik dikarenakan model PBL menekankan pada suatu proses masalah dengan salah satu pendekatannya yaitu penyelidikan sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna. Penerapan model pembelajaran PBL dipilih karena menuntut peserta didik 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 serta keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan

suatu masalah (Cavicchia, et al., 2018: 45; Bindayna & Deifalla, 2020: 3; Lopes, et al., 2018). Pembelajaran berbasis masalah dimulai setelah guru memberikan skenario masalah yang diambil dari masalah kehidupan sehari-hari (Kassymova, et al., 2020: 346; Ulger, 2018: 10; Tsatse & Sorensen, 2021: 2033; Kassem, 2018: 3). Setelah proses identifikasi masalah selesai, peserta didik harus mencoba memecahkan masalah skenario menggunakan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang ada (Wymess & Dalton, 2018: 2; Graesser, et al., 2018: 60).

Pembelajaran PJOK 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 memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengejar untuk melatih peserta didik yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis (García-Castejón, et al., 2021: 572; Cocca, et al., 2020: 5532). Menerapkan TGfU secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran (Alcalá & Garijo, 2017: 17) serta meningkatkan waktu latihan aktivitas fisik sedang dan berat (Wang & Wang, 2018: 1).

Selain model PBL, salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu TgFU. TGfU dalam PJOK 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 basket. 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, peserta didik harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan bermain.

Studi Gil-Arias et al., (2017), menemukan bahwa bahwa setelah menerapkan program TGfU selama 16 sesi, terdapat peningkatan motivasi dan niat untuk aktif secara fisik diamati pada peserta didik. Studi lain yang dilakukan Merino-Barrero et al., (2019), menunjukkan bahwa bukti kontribusi TGfU terhadap kesehatan remaja, karena tanggung jawab, kebutuhan psikologis dasar, dan motivasi yang ditentukan sendiri memprediksi niat untuk aktif secara fisik dan gaya hidup sehat. Bukti ilmiah menunjukkan kemampuan TGfU untuk meningkatkan pembelajaran motorik, kognitif dan afektif (García-Castejón, et al., 2021).

Berdasarkan kurikulum 2013 disebutkan bahwa KI dibagi menjadi empat yaitu KI₁ menjelaskan akan spiritual, KI₂ menjelaskan akan sosial peserta didik, KI₃ menjelaskan akan pengetahuan, dan KI₄ menjelaskan akan keterampilan, yang dimana KI₁ dan KI₂ mencakup akan aspek afektif, KI₃ mencakup aspek kognitif, dan KI₄ mencakup aspek psikomotor. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan dalam kondisi sadar.

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan fakta di lapangan bahwa masih ditemukan

adanya peserta didik yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sebaik mungkin. Keadaan tersebut bisa dilihat dengan adanya peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Peserta didik yang menganggap PJOK tidak terlalu penting lebih memilih untuk duduk, berteduh, dan mengobrol pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan ada juga yang asyik bergurau dan bermain sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar PJOK materi Bola Basket peserta didik kelas VIII”.

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 peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.
5. Sebagian besar peserta didik mempunyai nilai hasil belajar PJOK materi bola basket belum memenuhi KKM.
6. Kurangnya kemampuan dasar menembak *free throw* bola basket.

7. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar PJOK materi Bola Basket peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Muntilan 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 Basket peserta didik. 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 dan (2) hasil belajar bola basket 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 bola basket?
2. Adakah interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket?

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

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 konkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul.

b. Bagi Guru PJOK

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. Hakikat Pembelajaran PJOK

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 PJOK 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 PJOK khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan peserta didik dengan konsep-konsep penjas yang mengarahkan peserta didik agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya (Iswanto, 2017: 46).

PJOK telah disajikan sebagai mata pelajaran di mana peserta didik dan guru dapat mengembangkan kesejahteraan emosional dan membangun pengalaman sosio-emosional yang positif (Gagnon, 2016: 22). PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga

dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11).

Quennerstedt (2018) menegaskan perlu untuk menempatkan penekanan pada PJOK yaitu komponen fisik dan pendidikan. Dari perspektif ini, PJOK melibatkan kombinasi pengetahuan teoretis dan gerakan. Seperti yang ditegaskan bahwa PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam, tentang dan melalui gerakan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas. 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: 11).

Pendidikan Jasmani mewujudkan tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani atau fisik, sehingga bukan hanya mengembangkan aspek jasmani saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif yang meliputi kemampuan berpikir kritis dan penalaran serta aspek afektif yang meliputi keterampilan sosial, karakter diri seperti kepedulian dan kemampuan kerjasama. Ini berarti bahwa pendidikan jasmani tidak hanya membentuk insan Indonesia sehat namun juga cerdas dan berkepribadian atau berkarakter dengan harapan akan lahir generasi

bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang memiliki moral berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa dan agama (Triansyah, dkk. 2020: 146).

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Wuest, 2018: 12). 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 dimofikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021: 5).

Pendidikan Olahraga adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu yang melek fisik dalam PJOK (Farias, et al., 2020: 264). PJOK 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).

PJOK telah lama dikemukakan sebagai menyajikan peserta didik dengan niat belajar yang membantu peserta didik "mengenali" dan mengelola emosi mereka, membangun hubungan yang sehat, menetapkan tujuan positif, memenuhi

kebutuhan pribadi dan kebutuhan sosial, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan memecahkan masalah” (Ciotto & Gagnon, 2018: 32). Kustiawan, dkk (2019: 29) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Hasil belajar sosial dan afektif ketika digabungkan bersama membantu mengembangkan SEL sebagai elemen penting dan diakui dari program PE yang komprehensif (Richards et al., 2019: 36). Ini ditunjukkan, misalnya, oleh *SHAPE America National Standards*, yang meminta peserta didik yang melek fisik untuk menunjukkan "bertanggung jawab" perilaku pribadi dan sosial yang menghargai diri sendiri dan orang lain” dan mengakui “nilai fisik” aktivitas untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri dan/atau interaksi sosial” masing-masing (Dyson, et al., 2020: 5). Program pendidikan jasmani yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar, efektivitas, dan kebahagiaan. Pendidikan Jasmani terkait langsung dengan persepsi positif peserta didik dan kebiasaan olahraga. Permainan dan olah raga merupakan aspek penting dari subyek (Alcala & Garijo, 2017: 27).

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 peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, dkk., 2018: 12).

PJOK 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 peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam PJOK 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: 31).

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional (Wright & Richards, 2021: 21; Brusseau, et al., 2020: 32). Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses

interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016: 21). Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan fisik (Quintas-Hijós, 2019: 20).

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 tahunya 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.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK 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. Permainan Bola Basket

a. Pengertian Bola Basket

Olahraga bola basket merupakan salah satu olahraga prestasi yang sangat diminati masyarakat saat ini terutama kalangan pelajar dan mahasiswa, sehingga banyak sekali kejuaraan bola basket yang diselenggarakan dan diikuti oleh masyarakat luas. Banyaknya kejuaraan bola basket persaingan akan sangat tinggi. Hal ini menuntut pelatih untuk mengoptimalkan program latihan yang tepat kepada atlet, sedangkan atlet harus selalu mengevaluasi kekurangan di setiap pertandingan dan diperbaiki selanjutnya, sehingga dengan ini pelatih dan atlet akan bekerjasama untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya.

Bola basket adalah olahraga yang melibatkan total 10 pemain di lapangan 28 x 15 m. Menurut aturan, pemain bola basket tidak diizinkan untuk mengambil lebih dari 2 langkah setelah mereka mulai menangani bola (Omi, et al., 2018: 852). Permainan bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu dimainkan oleh lima orang pemain. Setiap regu berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah pihak lawan memasukkan bola ke dalam keranjangnya sendiri. Bola boleh dilemparkan, dipantul-pantulkan, digelindingkan, didorong sesuai dengan peraturan permainan (Adiningtyas dkk., 2020: 33; Rohmatunisha dkk., 2020: 120).

Bola basket dicirikan oleh kontak tubuh yang intensif, sering berlari dan melompat berselang-seling, menuntut situasi satu lawan satu, perubahan arah yang cepat dalam kombinasi dengan teknik yang menantang, dan aspek koordinasi seperti menangkap, melempar, mengoper, dan menggiring bola. Salah

satu dari dua tujuan utama bola basket adalah membuat tembakan yang bagus untuk mencetak gol dan yang lainnya adalah untuk mengambil yang diperlukan tindakan pencegahan terhadap lawan yang mencoba untuk mencetak gol dengan menembak (Canli & Koçak, 2018: 50).

Bola basket merupakan suatu permainan beregu menggunakan bola besar yang diciptakan oleh James Nailsmith pada tahun 1891 di Springfield, Massachusetts (Kaplan, 2012: 15). Olahraga bola basket dimainkan oleh lima orang pemain tiap regu. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam dokumen FIBA (2012: 1) yang “Bola basket dimainkan oleh dua (2) regu yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukkan bola.” Untuk mengukir prestasi terbaik dalam olahraga bola basket harus melalui pembinaan prestasi yang *sistematis* dan terencana dengan baik, pada program jangka pendek ataupun program jangka panjang. Perlu kiranya untuk menyelenggarakan pembinaan yang dipantau disetiap jenjangnya, agar dapat menciptakan atlet-atlet bola basket yang berkualitas, baik teknik, taktik, fisik, dan psikis. Tidak sedikit atlet berprestasi pada jenjang tertentu tetapi hilang pada jenjang selanjutnya.

Bola basket merupakan permainan kecepatan dan keseimbangan, dalam setiap pergerakan diharuskan untuk fokus pada tujuan (Ronda & Cuzzolin, 2020: 779). Permainan bola basket juga merupakan bentuk permainan yang terbuka, sewaktu-waktu keadaan permainan dapat berubah, cara mengoper akan banyak sekali variasi yang terjadi di lapangan, pemain akan berusaha mengoperkan bola

dengan berbagai cara agar bola tidak dapat dipotong lawan, begitu juga dengan menembak, dalam menembak akan menyesuaikan keadaan yang ada, pemain tidak hanya melakukan tembakan dengan satu jenis tembakan saja.

Olahraga bola basket adalah olahraga tim yang membutuhkan kerjasama didalamnya juga penguasaan teknik dasar individual yang menjadi salah satu poin penting (Suryadi, 2017: 3). Tujuan permainan bola basket adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang basket lawan dan sebaik-baiknya mempertahankan daerah bertahan agar lawan tidak dapat memasukkan bola dan mencetak angka. Permainan bola basket terdiri dari banyak kecepatan tinggi gerakan ke depan dan ke arah lateral dikombinasikan dengan deselerasi dari *sprint* yang sering. Lompatan vertikal eksplosif dapat dilakukan hingga 50 kali per *game* (D'Elia, et al., 2020: 91).

Secara tradisional, posisi dan peran pemain bola basket ditentukan oleh *point guard* (1 *spot*; menjadi pemimpin lantai dan distributor bola), *shooting guard* (2 *spot*; mencetak dari perimeter serta melalui penetrasi ke keranjang), *small forward* (3 *spot*; bermain baik di dalam maupun di luar), *power forward* (4 *spot*; membuat pukulan lompatan *midrange*, mencetak gol di tiang rendah, *rebound* dan melindungi keranjang) dan *center* (5 *spot*; mencetak di sekeliling keranjang, *rebound* dan memblokir tembakan) (Teramoto & Cross, 2018: 560). Olahraga bola basket di zaman modern ini telah banyak ditemukan variasi dari perkembangan teknik dasar bola basket. Dengan demikian pula sudah banyak ditemukan metode latihan yang bervariasi untuk menunjang di setiap latihan sesuai dengan tujuan dan perkenaan pada sesi latihan. Metode latihan yang tepat

untuk atlet akan lebih mudah cepat untuk diikuti oleh atletnya dengan demikian atlet akan semakin berkembang bersamaan dengan diberikannya metode latihan tersebut. Metode latihan tidak hanya dipilih pelatih secara tepat, tetapi metode latihan harus mengevaluasi dari kekurangan atlet.

Bola basket dicirikan oleh aksi intensitas tinggi dalam bentuk lompatan, akselerasi, deselerasi, dan perubahan arah yang cepat (COD) yang dianggap sebagai komponen kunci dari olahraga ini. Pemain bola basket telah ditemukan membuat rata-rata 1050 gerakan selama pertandingan kompetitif, menghasilkan perubahan kecepatan atau arah setiap dua detik, dan menunjukkan karakter bola basket yang sangat terputus-putus (Barrera-Domínguez, et al., 2020: 76; Bourdas, et al., 2021: 80).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan mencetak angka yang mendapat angka terbanyak menjadi pemenang.

b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Teknik dasar permainan bola basket merupakan fundamental atau gerak dasar permainan bola basket yang meliputi *dribbling*, *passing*, *shooting* dan *pivot*. Keempat dasar tersebut harus dilakukan secara terus menerus hingga seorang atlet mampu menguasai teknik dasar tersebut, dan mampu melakukan gerakan tersebut dengan baik dan benar. Permana & Rusdiyanto (2016: 2) menjelaskan beberapa keterampilan dasar (teknik dasar) bola basket yang harus dikuasai oleh para

pemain adalah sebagai berikut: penguasaan bola, mengoper bola, *pivot*, menggiring bola (*dribbling*), memasukan bola (*shooting*). Teknik dasar dari suatu permainan sangat diperlukan demi tercapainya keberhasilan, serta tujuan dari suatu cabang olahraga. Begitupun dalam cabang olahraga bola basket, diharapkan seorang pemain mampu menguasai teknik dasar yang terdiri dari *dribbling*, *passing*, dan *shooting* (Adina, dkk., 2017: 3).

Dalam permainan bola basket teknik diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Teknik dasar dalam bola basket terdiri atas: teknik dasar mengoper bola, menerima bola, menggiring bola, menembak, olah kaki, dan *pivot*. Dalam permainan ini, terdapat 2 (dua) macam *foul*, yaitu *foul team* dan *foul player* dimana untuk kedua jenis *foul* ini memiliki batas maksimal yaitu sebanyak lima kali (French & Thomas, 2016: 3; Puente et al., 2017: 12).

Dari waktu ke waktu peraturan permainan bola basket sudah mengalami banyak perubahan & teknik dari permainan bola basket yaitu mengumpan (*passing*) menerima bola, menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), latihan olah kaki (*footwork*), & *Pivot*. Polozov & Akhmetzyanov (2019: 12) menyebutkan bahwa elemen-elemen dalam permainan bola basket adalah assist, tembakan dua poin, *rebound*, *steal*, tembakan tiga poin, lemparan bebas, terobosan, pilih dan putar, tembakan yang diblokir. Lebih lanjut Polozov & Akhmetzyanov (2019: 12), menyebutkan *shooting* (menembak) merupakan keahlian yang sangat penting pada olahraga bola basket. Teknik dasar seperti operan (*passing*), menggiring (*dribbling*), bertahan (*defense*), & *rebounding*

membantu tim dalam memperoleh peluang mendapatkan skor & harus diakhiri dengan melakukan tembakan ke arah ring, salah satunya dengan menggunakan tembakan *one hand set shot*.

Mawarti & Arsiwi (2020: 56) menyatakan bahwa teknik bola basket ada beberapa dasar gerak yang perlu diberikan oleh pelatih, yaitu *shoot* (menembak), *passing* (mengumpan), dan *dribble* (menggiring bola). Dari semua teknik dasar, *shoot* (menembak) merupakan yang paling penting karena *shoot* (menembak) merupakan segala usaha memasukkan bola ke dalam ring (basket) untuk memperoleh point atau nilai. *Shoot* terdiri dari beberapa teknik, antara lain *jump shoot*, *lay up*, *set shoot*, *hook shoot* dan segala macam gerakan dengan upaya memasukkan bola ke dalam ring.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik dasar bola basket yaitu penguasaan bola, mengoper bola, *pivot*, menggiring bola (*dribbling*), memasukan bola (*shooting*). Apabila teknik dasar tersebut telah dimiliki dengan baik oleh pemain, maka pemain juga dapat bermain dengan baik. Meningkatkan penguasaan teknik yang baik perlu adanya pengulangan latihan, sehingga mendapatkan gerakan atau teknik yang otomatis pada saat bermain bola basket. Dari semua teknik di atas teknik menembak (*shooting*) yang paling penting dimiliki oleh atlet, karena dibandingkan dengan teknik yang lainnya menembak (*shooting*) merupakan teknik yang sederhana tetapi bisa menentukan kemenangan pada suatu pertandingan. Dengan pengulangan latihan menembak (*shooting*) tim yang memiliki atlet dengan persentase menembak (*shooting*) akan mudah untuk mendapatkan kemenangan.

3. Hakikat Hasil Belajar

a. Tinjauan Belajar

Kegiatan belajar dalam suatu proses pendidikan merupakan kegiatan yang pokok, ada beberapa pendapat mengenai pengertian belajar. Suprijono (2018:2) mengemukakan “Belajar adalah perubahan prilaku sebagai hasil dari pengalaman”. Lebih lanjut Suprijono (2018:2) mengatakan “Belajar Mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu” 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) (Dickmann, et al., 2019: 804).

Akhiruddin dkk., (2020: 7) menyatakan bahwa kata kunci dari belajar adalah perubahan perilaku. Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Haryati (2017: 2) menyatakan bahwa belajar (*learning*) adalah proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Dalam pengertian ini memusatkan perhatian pada tiga hal yaitu: (1) bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu; (2) bahwa perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman; (3) bahwa perubahan itu terjadi pada perilaku individu yang mungkin.

Pendapat Setiawan (2017: 3) bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya. Tetapi tidak semua perubahan bisa dikatakan sebagai belajar, sebagai contoh seseorang anak yang terjatuh dari pohon dan tangannya patah. Kondisi tersebut tidak bisa dikatakan sebagai proses belajar meskipun ada perubahan, karena perubahan tersebut bukan sebagai perilaku aktif dan menuju kepada perubahan yang lebih baik.

Wenger (Vanoostveen, et al., 2019: 1863) berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas kehidupan yang normal dan itu, sejak manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, belajar adalah kegiatan sosial sebagai sosial partisipasi. Dari perspektif ini, disimpulkan bahwa sekarang sudah dilembagakan pengajaran dan pelatihan, berdasarkan gagasan proses individu dan terpisah dari sisa kegiatan sosial kita terancam menjadi sama sekali tidak relevan. Jika sebuah pandangan konstruktivis tentang pengetahuan kemudian dipertimbangkan dalam kombinasi dengan pentingnya bahasa, budaya dan komunikasi interpersonal dalam pengembangan proses psikologis yang lebih tinggi dan konsep kolaborasi dan kecerdasan kolektif, menjadi agak jelas bahwa arus praktik dominan pendidikan jarak jauh online tidak konsisten dengan pandangan ini karena mereka dibangun di sekitar gagasan pengiriman konten yang objektif dan studi individu dan perolehan pengetahuan.

Djamaludin & Wardana (2019: 3) mengemukakan definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Suardi (2018: 21) menyatakan bahwa 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.

Djamaludin & Wardana (2019: 8-10) menjelaskan bahwa secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

1) Memperoleh pengetahuan

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.

2) Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.

3) Membentuk Sikap

Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi

contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, kecakapan dan kebiasaan.

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. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Akhiruddin, dkk., 2020: 185).

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai (Retnawati, et al., 2018: 215). Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil

belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan, (Waner & Palmer, 2018: 1032; Boud, et al., 2018: 12).

Hao, et al., (2019: 208) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran peserta didik dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Villegas, et al., 2018: 138; Jorre de St Jorre & Oliver, 2018: 44). Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Situmorang, et al., 2019: 461; Iswahyudi, 2019: 32; Nurul, 2019: 2).

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 rutinitas.

Lebih lanjut, Akhiruddin, dkk., (2020: 186) menjelaskan bahwa evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam

tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum diklasifikasikan menjadi tiga yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. 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.

Akhiruddin, dkk., (2020: 186) menjelaskan tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Taksonomi tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan adanya 6 kelas yaitu:

- 1) Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari. Dalam pengenalan peserta didik diminta untuk memilih salah satu dari dua atau lebih pilihan jawaban;
- 2) Pemahaman, berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Dalam pemahaman peserta didik diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep;
- 3) Penggunaan/Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan atau situasi baru. Peserta didik dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar;
- 4) Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok. Peserta didik diminta untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar;
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru. Dalam sintesis peserta didik diminta untuk melakukan generalisasi;

- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Akhiruddin, dkk., (2020: 187) menjelaskan tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan emosi. Taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut:

- 1) Menerima, berupa perhatian terhadap situasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif. Peserta didik diminta menunjukkan kesadaran, kesediaan untuk menerima dan perhatian terkontrol/terpilih;
- 2) Merespons, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulan dan merasa terukut serta secara aktif memperhatikan. Peserta didik diminta untuk menunjukkan persetujuan, kesediaan dan kepuasan dalam merespons;
- 3) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan, sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi. Peserta didik dituntut menunjukkan penerimaan terhadap nilai, kesukaan terhadap nilai, dan ketertarikan terhadap nilai;
- 4) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya. Peserta didik diminta untuk mengorganisasi nilai-nilai ke suatu organisasi yang lebih besar.
- 5) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan. Peserta didik diminta untuk menunjukkan kemampuannya dalam menjelaskan, memberi batasan dan mempertimbangkan nilai-nilai yang direspons.

Akhiruddin, dkk., (2020: 188) menjelaskan tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Taksonomi ranah tujuan psikomotorik sebagai berikut:

- 1) Gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan dan ketepatan tubuh yang mencolok. Peserta didik harus mampu menunjukkan gerakan yang menggunakan kekuatan tubuh, kecepatan tubuh,

- ketepatan posisi tubuh atau gerakan yang memerlukan kekuatan, kecepatan dan ketepatan gerak tubuh;
- 2) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan. Peserta didik harus mampu menunjukkan gerakan-gerakan berdasarkan gerakan yang dicontohkan dan/atau gerakan yang diperintahkan secara lisan;
 - 3) Perangkat komunikais nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata. Peserta didik diminta untuk menunjukkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bantuan gerakan tubuh dengan atau tanpa menggunakan alat bantu. Komunikasi dilakukan dengan benar-benar tidak menggunakan bantuan kemampuan verbal;
 - 4) Kemampuan berbicara, merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan. Peserta didik harus mampu menunjukkan kemahirannya memilih dan menggunakan kata atau kalimat sehingga informasi, ide atau yang dikominikasikannya dapat diterima secara mudah oleh pendengarnya.

Berdasarkan 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.

4. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Djamaludin & Wardana (2019: 14) menjelaskan bahwa

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 pemerolehan 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.

Pendapat Setiawan (2017: 20) bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Senada dengan pendapat di atas, Fathurrahman (2017:16) menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendiidk 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.

Akhiruddin, dkk., (2020: 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. 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-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2).

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

Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik 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 fisik (*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.

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 pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap (Tayeb, 2017: 48). Tanpa model konkret, guru sering mengembangkan pola pengajaran hanya berdasarkan pengalaman dan institusi masa lalu. Hal ini memberi penekanan bahwa model pembelajaran harus benar-benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik (Pembridge & Paretti, 2019: 198; Edelson, 2021: 781).

Sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami (Lotfi, et al., 2019: 17). Dalam kegiatan pembelajaran misalnya, model-model mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar yang dihadapi oleh anak. 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 merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Djamaludin & Wardana (2019: 34) menjelaskan ada empat rumpun model pembelajaran yakni; (1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial ke masyarakat. (2) Model pemrosesan informasi, yakni rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu. (3) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) *Behaviorism* yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

Akhiruddin, dkk., (2020: 104) berpendapat bahwa model adalah representasi dari suatu objek, benda, atau ide-ide dalam bentuk yang disederhanakan dari kondisi atau fenomena alam. Model berisi informasi-informasi tentang suatu fenomena yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari fenomena sistem yang sebenarnya. Model dapat merupakan tiruan dari suatu benda, sistem atau kejadian yang sesungguhnya yang hanya berisi informasi-informasi yang dianggap penting untuk ditelaah. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang

terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah kerangka berpikir yang membimbing seseorang untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan makna dari ekspresinya. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan (Rusmansyah, et al., 2019: 60).

Lebih lanjut Rusmansyah, et al., (2019: 60) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga syarat, yaitu: (1) validitas: validitas model dapat diuji dengan pengujian validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi adalah “ada kebutuhan untuk intervensi dan desain didasarkan pada *state-of-the-art* (ilmiah) pengetahuan”. (2) Kepraktisan: intervensi (model) realistik dapat digunakan dalam pengaturan di mana intervensi telah dirancang dan dikembangkan. Kepraktisan mengacu pada sejauh mana di mana pengguna (atau ahli lainnya) mempertimbangkan intervensi yang dikembangkan untuk digunakan dan lebih disukai di bawah normal kondisi. Implementasi model dalam pelaksanaan pembelajaran dapat ditinjau dari implementasi sintaksis, implementasi sistem sosial, dan implementasi prinsip reaksi. (3) Efektivitas: penggunaan intervensi (model) menghasilkan dampak yang diinginkan.

Fathurrohman (2017: 45) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis 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. Pendapat Wijoyo, et al., (2020: 3) bahwa model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan kepada peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran, guru mendapatkan beragam alternatif cara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru.

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 (Zappone, et al., 2019: 7331).

Pendapat Purba & Situmorang (2019: 87) menjelaskan bahwa 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. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial

untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yaitu buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain, jadi melalui model pembelajaran mampu mendesain pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya (Yanti & Kurniawan, 2020: 62).

Pendapat Nguyen & Yukawa (2019: 286) bahwa guru yang menerapkan model pembelajaran yang tepat cenderung membuat peserta didik lebih puas dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan guru yang mengutamakan atau menggunakan model pembelajaran tradisional. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur (Marbun, 2021: 130).

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. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan.

5. Hakikat Pendekatan Saintifik

a. Pengertian Pendekatan 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). Penerapan kurikulum 2013 di Indonesia menjadikan saintifik sebagai pendekatan pembelajaran yang banyak digunakan. Salah satu karakteristik dari pendekatan saintifik adalah mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analisis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran (Rusia & Tia, 2019: 87).

Pendekatan saintifik dalam pembelajaran secara umum sudah digunakan di Amerika mulai abad ke 19. Pendekatan ini secara sederhana bisa diartikan sebagai pendekatan ilmiah. Namun para pakar mempunyai beberapa definisi untuk menjelaskan pendekatan ini. Pada awal pembahasan ini, penulis mencoba memaparkan pendapat-pendapat pakar pendidikan mengenai definisi pendekatan saintifik. Pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis,

mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Sunarko & Firdaus, 2021: 69).

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik, melainkan peserta didik adalah subyek yang memiliki kemampuan aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya. Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) berpusat pada peserta didik, 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 peserta didik, dan 4) dapat mengembangkan karakter.

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 (Darmayanti, 2019: 83).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa 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 mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada 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

b. Bentuk Kegiatan dalam Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik kegiatan pendahuluan adalah memantapkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang telah dikuasai yang berkaitan dengan materi pelajaran baru yang akan dipelajari oleh siswa. Dalam kegiatan ini guru harus mengupayakan agar siswa yang belum paham suatu konsep dapat memahami konsep tersebut, sedangkan siswa yang mengalami kesalahan sebuah konsep, kesalahan tersebut dapat dihilangkan. Pada kegiatan pendahuluan disarankan agar guru menunjukkan fenomena atau kejadian aneh yang dapat menggugah timbulnya pertanyaan pada diri siswa (Hasan, 2019: 119).

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama dalam proses pembelajaran atau proses penguasaan dalam proses pengalaman belajar siswa. Kegiatan inti dalam proses pembelajaran merupakan suatu proses pembentukan pengalaman dan kemampuan siswa secara terprogram yang dilaksanakan dalam durasi waktu tertentu. Kegiatan ini dalam pendekatan saintifik untuk tertujunya terkonstruksinya konsep, hukum atau prinsip oleh siswa dengan bantuan oleh guru dengan langkah-langkah kegiatan yang diberikan dimuka. Kegiatan Penutup ditujukan untuk dua hal pokok, pertama validasi terhadap konsep, hukum, atau prinsip yang telah dikonstruksi oleh siswa. Kedua, pengayaan materi pembelajaran yang dikuasai oleh siswa (Hasan, 2019: 119).

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

Tabel 2. 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.
Mengasosisasi (<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.

(Sumber: Hosnan, 2014: 39)

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.

Hasan (2019: 112) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 2) Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan sesuatu masalah secara sistematis.
- 3) Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- 4) Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- 5) Untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
- 6) Untuk mengembang karakter siswa

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan 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.

6. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Konsep Pembelajaran PBL

Problem Based Learning (PBL) sudah dikenal sejak zaman John Dewey. PBL terdiri dari presentasi peserta didik masalah otentik dan bermakna yang dapat memudahkan mereka untuk melakukan penyelidikan dan pertanyaan (Malmia, et al., 2019: 1140). Hal ini sejalan dengan Gorghiu et al., (2015) mengatakan bahwa PBL sering dikenal sebagai pembelajaran berbasis inkuiri yang merupakan cara yang efektif bagi peserta didik untuk berkarya yang dapat membangun kemampuan dasar dalam berbagai domain atau bidang kurikuler.

Pernyataan ini diperkuat oleh Arends (dalam Siagan, et al., 2019: 332) PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik untuk masalah otentik dan bermakna bagi peserta didik yang berfungsi sebagai dasar untuk investasi dan penyelidikan peserta didik, agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri, mengembangkan kemampuan dan inkuiri yang lebih tinggi, kemandirian peserta didik, dan menambah rasa percaya diri peserta didik. PBL merupakan salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat memberikan kondisi peserta didik yang aktif dan kreatif. PBL dapat meningkatkan kerjasama tim, kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan komunikasi. PBL akan mengakomodasi peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan suatu masalah, dan berpartisipasi aktif dalam membuat suatu karya atau produk setelah melalui proses pembelajaran.

PBL merupakan jenis model pembelajaran keilmuan (saintifik) yang lebih menekankan pada sisi kognitif peserta didik (Brilingaite, et al., 2018: 22). PBL adalah pembelajaran aktif berdasarkan penggunaan masalah yang tidak terstruktur sebagai stimulus untuk belajar (Phungsuk, et al., 2017) yang mengutamakan pengajuan masalah atau pertanyaan, dengan fokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu, penyelidikan otentik, kolaborasi, dan menghasilkan karya atau menunjukkan hasil.

Pembelajaran berbasis masalah didefinisikan sebagai kegiatan dari kehidupan sehari-hari yang dapat mengarah pada masalah skenario (Balim, et al., 2016: 272; Karimi, et al., 2018: 1; Mezak & Papak, 2019: 697). Mereka menyatakan bahwa masalah skenario ini mengarah pada pembelajaran aktif proses di mana peserta didik perlu belajar bagaimana memecahkan masalah secara mandiri. Pembelajaran berbasis masalah dimulai setelah guru memberikan skenario masalah yang diambil dari masalah kehidupan sehari-hari (Kassymova, et al., 2020: 346; Ulger, 2018: 10; Tsatse & Sorensen, 2021: 2033; Kassem, 2018: 3). Setelah proses identifikasi masalah selesai, peserta didik harus mencoba memecahkan masalah skenario menggunakan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang ada (Wymess & Dalton, 2018: 2; Graesser, et al., 2018: 60).

Pembelajaran berbasis masalah adalah metode pendidikan yang berpusat pada peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pembelajaran mandiri sebagai kebiasaan seumur hidup dan keterampilan kerja tim. Pembelajaran berbasis masalah adalah metode pengajaran di mana peserta didik belajar melalui proses yang kompleks dan

terbuka masalah. Masalah-masalah ini adalah masalah dunia nyata dan digunakan untuk mendorong pembelajaran peserta didik melalui prinsip dan konsep. PBL adalah baik metode pengajaran dan pendekatan kurikulum. Itu bisa berkembang kritis kemampuan berpikir, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi dan belajar sepanjang hayat (Ali, 2019: 73; Ramadhani, et al., 2019: 137).

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah jenis pendekatan pendidikan yang berpusat pada peserta didik di mana peserta didik belajar topik melalui pengalaman mereka dalam memecahkan masalah terbuka. Dalam PBL, unsur pembelajaran aktif, interaktif, dan kolaboratif digabungkan untuk memungkinkan guru mengamati proses belajar peserta didik mereka. Konteks masalah dalam PBL berupa kasus dan narasi dunia nyata yang tidak ada jawaban benar atau salah (Abdullah, et al., 2019: 461). Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu bentuk model pembelajaran yang didasarkan pada eksplorasi masalah, dimana peserta didik terlibat aktif untuk memecahkan masalah tersebut (Tung, 2017: 4).

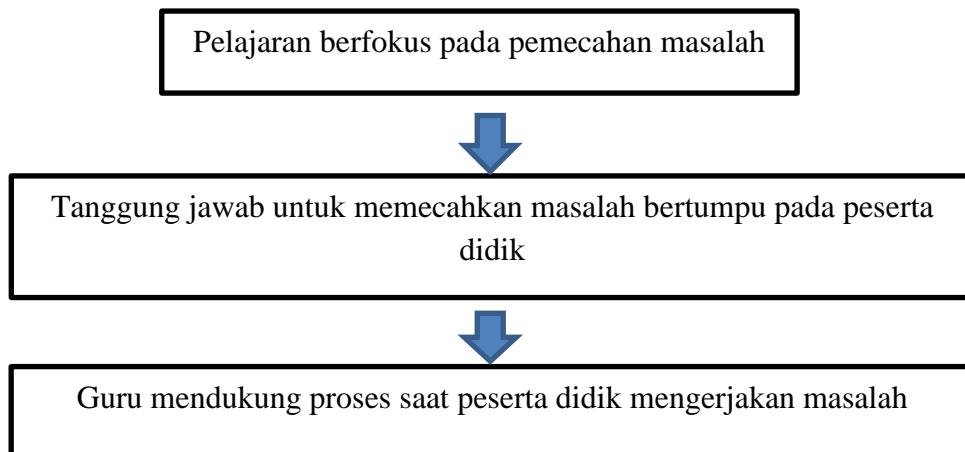
Major (2018: 1) menjelaskan bahwa PBL adalah pendekatan konstruktivis yang menekankan belajar melalui pengalaman pemecahan masalah. Selanjutnya, telah digambarkan sebagai metode pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan dan keterampilan memecahkan masalah melalui masalah dunia nyata. Pembelajaran berbasis masalah adalah baik yang berpusat pada masalah maupun yang berpusat pada peserta didik dalam suatu dinamika proses dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam berpose dan memecahkan masalah yang

terkait dengan konten dan konteks di bawah penyelidikan. Peserta didik bukan lagi pembelajar pasif, tetapi peserta aktif dalam pembelajaran mereka.

PBL adalah model pembelajaran yang didasarkan pada masalah nyata. Dalam PBL, Aktivitas peserta didik adalah kerjasama untuk mengungkap atau memecahkan masalah dalam kelompok. Melalui pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dapat mengevaluasi proses penyelidikan dari masalah nyata. Ini model dapat menarik peserta didik untuk lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis (Aini, et al., 2021: 184). Model PBL 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 (Cheng, et al., 2019: 802; Simamora & Manurung, 2021: 34).

Pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Bosica, et al., 2021: 4; Festiawan, et al., 2021: 231). Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan jenis model pembelajaran keilmuan (saintifik) yang lebih menekankan pada sisi kognitif peserta didik (Brilingaite, et al., 2018: 22).

Pelajaran dan pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga karakteristik yang digambarkan dalam Eggen & Kauchak (2020: 32) berikut ini.



Gambar 1. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah
(Sumber: Eggen & Kauchak, 2020: 32)

Gambar 1 di atas menjelaskan, yakni: *Pertama*, pelajaran berawal dari masalah dan memecahkan masalah adalah fokus pelajarannya. *Kedua*, peserta didik bertanggung jawab untuk menyusun strategi dan memecahkan masalah. *Ketiga*, guru menuntun upaya peserta didik dengan mengajukan pertanyaan dan memberi dukungan pengajaran lain saat peserta didik berusaha memecahkan masalah. Karakteristik ini penting dan menuntut ketrampilan serta pertimbangan yang profesional untuk memastikan kesuksesan pelajaran (Kokotsaki, et al., 2016: 267).

PBL adalah pendekatan pembelajaran mandiri dan kolaboratif yang konstruktif. Filosofi yang mendasari di balik PBL adalah bahwa pembelajaran terjadi sebagai hasil dari konstruksi makna bersama yang aktif, dialog, dan negosiasi dengan teman sebaya. Pembelajaran biasanya dimotivasi dengan menggunakan masalah kehidupan nyata yang menantang dan autentik (Saqr, et al., 2018: 2). Model PBL merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif,

menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah (Serevina, 2018: 26).

PBL merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi (Tam, 2018: 32). Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya (Kim, 2017: 32). Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks. Model PBL menuntut peserta didik untuk lebih aktif. Karena di lingkungan peserta didik pembelajaran terlibat langsung dalam penyelidikan dan mencari pemecahan masalah, sehingga pada akhirnya peserta didik dibantu untuk menjadi peserta didik yang mandiri yang dapat membantu dirinya sendiri, dalam memecahkan masalah dihadapi (Mushlihuiddin, 2018: 697).

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari peserta didik 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 peserta didik mencapai keterampilan mengarahkan diri. PBL meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan (Wang, et al., 2019: 607). PBL tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Penerapan model PBL dipilih karena menuntut peserta didik 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 serta keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah (Cavicchia, et al., 2018: 45; Bindayna & Deifalla, 2020: 3; Lopes, et al., 2018).

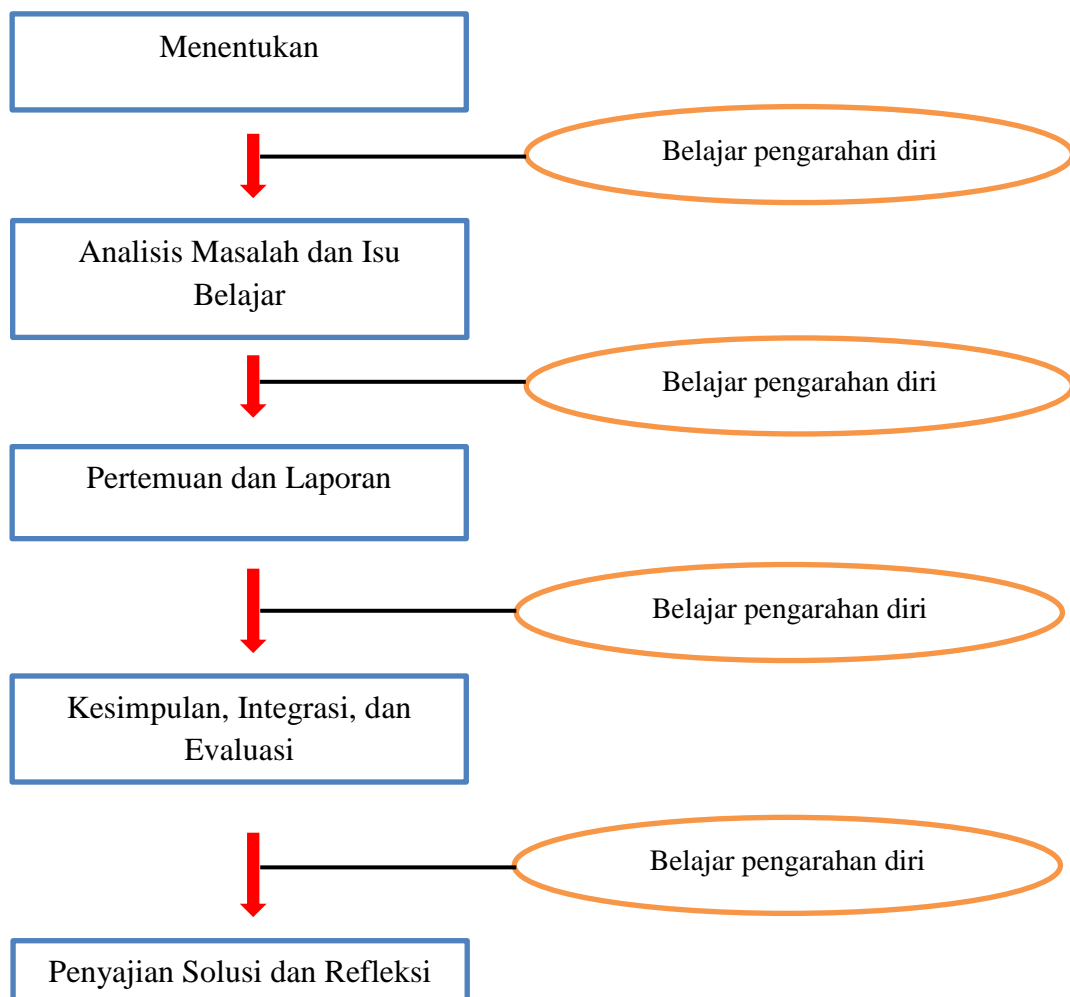
Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian model pembelajaran PBL tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan peserta didik.

b. Karakteristik Pembelajaran 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. Tiga ciri utama PBL adalah *masalah* sebagai pemicu belajar, fasilitator yang biasa disebut tutor, dan interaksi kolaboratif kelompok kecil. Proses ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengaktifkan pengetahuan sebelumnya serta mengelaborasi melalui diskusi dengan teman sebaya, menjelaskan kepada diri sendiri dan orang lain, dan menjawab

pertanyaan. Elaborasi diharapkan untuk mempromosikan regulasi diri kognitif dan motivasional dan meningkatkan keterampilan belajar seumur hidup (Saqr, et al., 2018: 3).

Nurdyansyah & Fahyuni (2016 86) menjelaskan bahwa alur proses Pembelajaran Berbasis Masalah pada *flowchart* berikut:



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

Ali (2019: 75) menyatakan bahwa PBL adalah proses yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dengan skenario untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Beberapa prinsip yaitu:

- 1) Belajar mandiri dan mengarahkan diri sendiri,
- 2) Pembelajaran berlangsung dalam kelompok dan guru sebagai fasilitator,
- 3) Semua kelompok harus berpartisipasi secara setara,
- 4) Peserta didik belajar tentang motivasi, kerja tim, pemecahan masalah dan keterlibatan dengan tugas,
- 5) Bahan-bahan seperti Data, foto, artikel, dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Yuniarna & Surya (2017: 262) menjelaskan karakteristik yang tercakup dalam proses pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- 1) Masalah selalu digunakan di awal ketika proses pembelajaran dimulai,
- 2) Biasanya masalah digunakan sebagai masalah dunia nyata untuk disajikan dalam *flood* (tidak terstruktur),
- 3) Masalah yang biasanya didasarkan pada perspektif ganda merupakan salah satu solusi bagi peserta didik untuk digunakan dan mendapatkan beberapa konsep dari beberapa bab di universitas atau jalur ilmu ke bidang lain. Masalah membuat peserta didik tertantang untuk memperoleh pembelajaran di bidang pembelajaran baru. Diri yang tinggi untuk belajar sendiri (belajar mandiri). Memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan, tidak hanya dari satu sumber. Penelitian, evaluasi dan penggunaan pengetahuan ini adalah kunci yang lebih penting,
- 4) Pembelajaran kolaboratif, komunikatif, dan pembelajaran kooperatif. Peserta didik bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajar (*peer teaching*) dan melakukan presentasi.

Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 86) menyatakan karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Permasalahan menjadi *starting poin* dalam belajar;
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur;
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*);
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, 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* peserta didik dan proses belajar.

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

c. Sintaks Pembelajaran PBL

Proses pembelajaran PBL secara utuh dimulai dengan membagi peserta didik kedalam grup yang berisi 5-8 peserta didik, kemudian mereka diberikan masalah. Masalah tersebut harus otentik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik berusaha memecahkannya dengan pengetahuan yang mereka miliki, dan sekaligus mencari informasi-informasi baru yang relevan untuk solusinya. Mereka harus mengidentifikasi masalah tersebut, kemudian membuat hipotesis, mendaftar apa yang mereka perlukan dan mengeksplor kegiatan eksperimen apa yang mereka butuhkan. Selama dalam kegiatan kerja kelompok tersebut, peserta didik harus menyelesaikan tugasnya. Mereka harus mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Setelah itu, mereka harus membuat laporan, dan kemudian mempresentasikan kepada teman-teman yang lain. Jika ada masukan atau revisi, mereka harus memperbaikinya dan

terakhir yaitu membuat kesimpulan apakah hipotesisi yang telah mereka buat diterima atau ditolak. Tugas pendidik adalah sebagai fasilitator yang menyajikan masalah atau pertanyaan. Model PBL, peserta didik diorganisasikan untuk berada pada sekitar pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang berkaitan dengan kepentingan sosial dan pribadinya. Pembelajaran diarahkan pada situasi nyata, menghindari jawaban sederhana dengan memperbolehkan adanya keragaman solusi yang kompetitif beserta argumentasi (Shofiyah & Wulandari, 2018: 33).

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

Tabel 3. Sintaks Pembelajaran PBL

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

(Sumber: Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 88)

Pendapat Zakiyah, dkk., (2019: 111) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran PBL melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 4. Langkah-Langkah Pembelajaran PBL

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1: Mengorganisasikan peserta didik kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri
Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahap 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi atas permasalahan
Tahap 4: Mengembangkan dan Mepresentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu peserta didik 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 peserta didik melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan

(Sumber: Zakiyah, dkk., 2019: 111)

Tahap 1: Orientasi peserta didik pada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas, memotivasi terhadap pelajaran, dan menjelaskan apa yang diharapkan untuk dilakukan peserta didik. 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 peserta didik akan didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- 3) Guru akan bertindak sebagai pembimbing yang menyediakan bantuan, sedangkan peserta didik berusaha untuk bekerja mandiri atau bersama temannya.

Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

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

- 1) Kelompok belajar, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar. Pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan guru untuk proyek tertentu.
- 2) Perencanaan kooperatif, setelah peserta didik diorientasikan kepada situasi masalah dan telah membentuk kelompok belajar, guru dan peserta didik 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 peserta didik untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen yang sesungguhnya sampai mereka benar-benar memahami dimensi-dimensi situasi masalah. Tujuannya adalah agar peserta didik mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

2) Berhipotesis, menjelaskan, dan memberikan pemecahan.

Pada tahap ini, guru mendorong peserta didik untuk mengeluarkan semua ide dan menerima sepenuhnya ide tersebut. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan yang membuat peserta didik 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 peserta didik.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

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

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

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

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

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

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran PBL

Metode PBL ini dilakukan dalam kelas kecil, peserta didik diberikan kasus untuk menstimulasi diskusi kelompok. Kemudian peserta didik mengutarakan hasil pencarian materi terkait kasus dan didiskusikan dalam kelompok. Akhiruddin, dkk., (2020: 130) menjelaskan bahwa kelebihan metode *problem based learning* adalah: (1) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mencari materi atau informasi terkait kasus. (2) Peserta didik aktif dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi. (3) Suasana kelas tidak membosankan dan menyita fokus peserta didik.

Lebih lanjut Akhiruddin, dkk., (2020: 130) menjelaskan kekurangan metode *problem based learning*, yaitu (1) Metode ini lebih tepat dilakukan dalam kelas kecil dengan jumlah peserta didik yang tidak terlalu banyak. (2) Perlu adanya *trigger* atau kasus pemicu yang baik agar diskusi dapat terarah sesuai tujuan pembelajaran. (3) Perlu adanya mentor atau pembimbing yang bertugas meluruskan alur diskusi. (4) Diskusi bisa berjalan terlalu panjang lebar pada satu topik bahasan dan memakan waktu apabila semua peserta didik berpendapat pada satu topik. (5) Pendapat peserta didik mungkin sama atau mirip yang seharusnya sudah tidak perlu disampaikan lagi.

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

- 1) Keunggulan
 - a) Pemecahan masalah (problem solving) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
 - b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru.
 - c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
 - d) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
 - e) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi diri terhadap hasil maupun proses belajarnya.
 - f) Dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja.
 - g) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
 - h) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
 - i) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
 - j) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- 2) Kelemahan:
 - a) Manakala peserta didik 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 peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Hasil studi Ranjanie & Rajeswari (2016: 2) bahwa PBL lebih efektif dalam mengembangkan metakognisi kesadaran di kalangan peserta didik dan peningkatan potensi akademik peserta didik dalam pembelajaran genetik. Merritt et al., (2017) juga menyatakan bahwa PBL merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan akademik ilmiah peserta didik K-8 pencapaian, termasuk retensi pengetahuan, pengembangan konseptual, dan sikap. Tujuan dari PBL adalah mempelajari isi, keterampilan proses, keterampilan memecahkan masalah, dan belajar dalam kehidupan yang lebih luas masa depan. Menghadapi tantangan abad 21, guru harus mempersiapkan peserta didik untuk menjadi mampu menjadi peneliti, kritis, dan kreatif (Kassab et al., 2017)

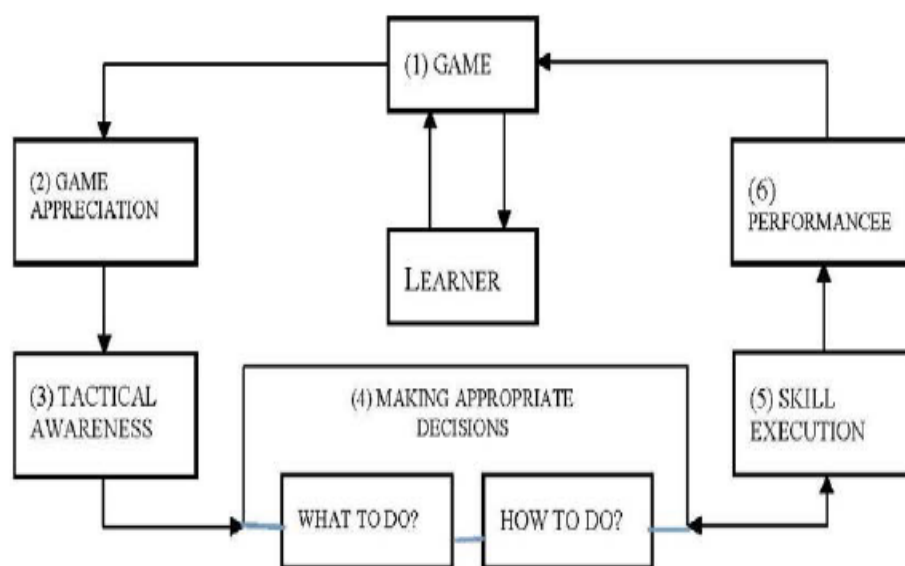
Berdasarkan uraian tentang kelebihan dan kekurangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan PBM merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap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

7. Hakikat *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

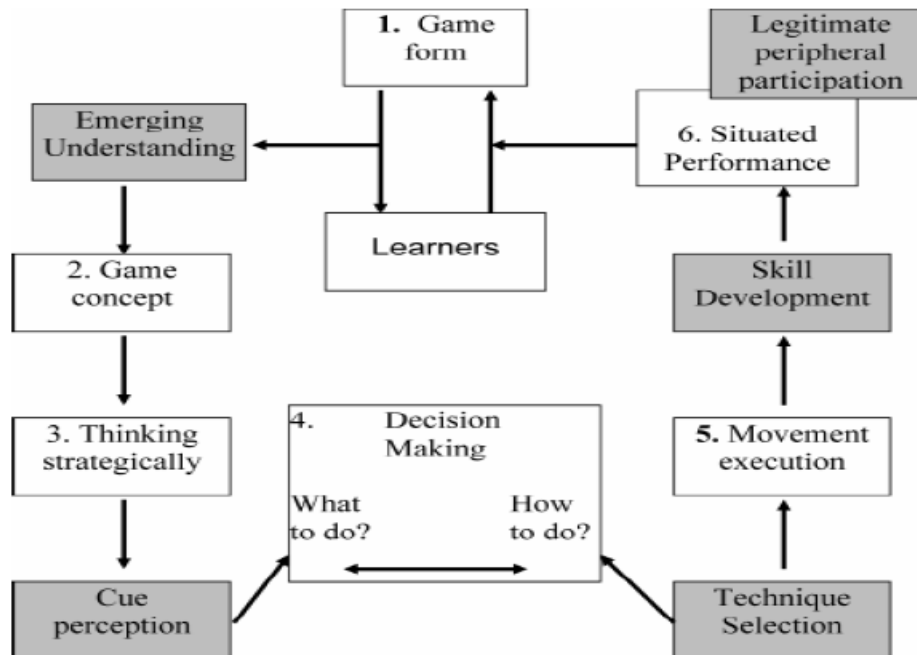
Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah model pembelajaran dengan metodologi yang awalnya dikembangkan di Loughborough College, Inggris untuk merencanakan anak-anak untuk bermain. Pada tahun 1982, Dugout and Thrope mengembangkan TGfU karena mereka melihat banyak anak meninggalkan latihan yang sebenarnya karena tidak adanya pencapaian dalam latihan pengembangan, tidak adanya informasi tentang permainan, hanya melihat prosedur, hanya pendidik yang menyelesaikan. Pada pilihan pada permainan, dan siswa merasa lelah dalam belajar (Alkindi, dkk., 2021: 8).

Lebih lanjut diungkapkan Alkindi, dkk., (2021: 9) mengemukakan bahwa TGFU adalah model pembelajaran instruksional yang sebenarnya untuk menemukan bagaimana anak-anak memahami olahraga melalui ide-ide penting dari permainan. TGFU tidak menekankan pembelajaran pada strategi bermain olahraga, sehingga pembelajaran lebih jelas dan sesuai tahap pembentukan anak. Pembelajaran TGFU mendekati nol di tambahan pada metodologi strategis dengan sedikit memperhatikan strategi yang diperlukan, bermain di semua situasi dalam permainan, memperluas kreativitas dalam bermain, kecepatan dalam menentukan pilihan dalam permainan dan memusatkan perhatian pada berbagai varietas permainan. Metodologi ini akan mendorong pergeseran arah pembelajaran yang mengarah pada peningkatan sifat latihan yang sebenarnya dengan tujuan agar tujuan sekolah yang sebenarnya meliputi bidang intelektual, penuh perasaan, dan psikomotorik dapat tercapai dan berjalan dengan baik.

Model pembelajaran TGfU didasarkan pada enam komponen, dalam proses pelaksanaannya yaitu (1) permainan, (2) aplikasi permainan, (3) kesadaran taktis, (4) membuat keputusan yang tepat, (5) melakukan keterampilan, (6) kinerja (Qohhar & Pazriansyah, 2019: 27). Model TGfU berkembang sebagai aplikasi praktis menggunakan model pembelajaran berbasis permainan enam langkah melalui pendekatan taktis teknis, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 3, berkembang di Universitas Loughborough di akhir 1960-an. TGfU lainnya versi dengan beberapa elemen tambahan dari persepsi isyarat, latihan keterampilan dan perspektif pembelajaran terletak diciptakan sebagai versi revisi TGfU oleh Kirk dan MacPhail seperti pada Gambar 4. Kedua versi TGfU ini menekankan pada taktik dan elemen keterampilan bermain. Namun, untuk menjadikan TGfU sebagai pendekatan pelatihan bermain *game* yang lebih holistik, pertimbangan harus diberikan kepada HR bpm sebagai indeks kunci untuk mengontrol kecil intensitas bermain game sisi (Nathan, 2019: 15)



Gambar 3. Original TGfU model, 1982 (with permission, Rod Thorpe) (Sumber: Nathan, 2019: 15)



**Gambar 4. Revised TGfU, 2002 (with permission David Kirk)
(Sumber: Nathan, 2019: 15)**

Pendapat Barba-Martin et al., (2020: 12) 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 peserta didik, 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 peserta didik 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 peserta didik.
- b. Apresiasi permainan atau *Game appreciation* Peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.
- c. Pertimbangan taktik atau *tactical awareness* peserta didik 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*. Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik 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 peserta didik 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.

Miller (2015: 9) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU adalah ketika mempelajari pengambilan keputusan yang kompleks dan keterampilan eksekusi teknis dalam lingkungan yang dikembangkan *game*. Harvey (2020) menekankan perlunya model pedagogis seperti TGfU. Bertujuan untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam mengevaluasi situasi permainan dan mengembangkan taktik pemikiran. Hasil penelitian Aryanti, dkk., (2021) bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGfU membuat kemampuan psikomotorik siswa dan meningkatkan keterampilan servis bulutangkis.

TGfU memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengejar untuk melatih siswa yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis (Cocca, et al., 2020: 5532). García-Castejón, et al., (2021: 572) menegaskan bahwa menggunakan TGfU secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi siswa terhadap pembelajaran (Alcalá & Garijo, 2017: 17) serta meningkatkan waktu latihan aktivitas fisik sedang dan berat (Wang & Wang, 2018: 1), beberapa faktor tersebut menjadikan TGfU salah satu model utama yang digunakan guru olahraga untuk meningkatkan kesehatan siswa. Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, TGfU berkontribusi untuk meningkatkan taktis peserta didik kesadaran dan kinerja (Dania, et al., 2017: 7), bersama dengan perasaan otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil.

Pembelajaran Kooperatif dan TGfU ini memfasilitasi hibridisasi peserta didik dengan model lain. Studi empiris pada program longitudinal hibrida dari model SE dan TGfU, mengembangkan konten yang berbeda, seperti sepak bola, tenis, bulu tangkis, *softball*, dan bola voli, telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam niat untuk aktif secara fisik, menciptakan kepatuhan olahraga yang baik untuk meningkatkan kebiasaan sehat di masa depan (Gil-Arias, et al., 2017: 9) meningkatkan domain afektif, kognitif, dan fisik siswa. Hibridisasi semacam ini dapat berguna untuk membantu guru mengakses pendekatan multi-model di kelas mereka yang beradaptasi dengan kerangka pendidikan saat ini (Casey & MacPhail, 2018: 12).

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.

8. Hakikat Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata “*movere*” bahasa Yunani yang berarti bergerak. Berdasarkan berbagai literatur dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sumber penggerak dan pendorong tingkah laku manusia. Setiap individu untuk mencapai tujuannya harus memenuhi kebutuhannya lebih dahulu, baru motivasi itu muncul mendorongnya untuk menentukan sikap atau kesiapan untuk beraktivitas, baru kemudian segera menentukan aktivitasnya (Dimiyati, 2018: 69).

Motivasi menyediakan sumber energi yang bertanggung jawab atas mengapa peserta didik memutuskan untuk berusaha, berapa lama peserta didik bersedia untuk mempertahankan suatu kegiatan, seberapa keras mereka akan mengejanya, dan seberapa terhubung perasaan peserta didik dengan kegiatan tersebut” (Khan, et al., 2019: 4). Motivasi adalah keinginan peserta didik untuk terlibat dalam lingkungan belajar (Wei, et al., 2015: 221). Motivasi diperlukan bagi peserta didik untuk melakukan upaya belajar dan meningkatkan prestasi akademik (Gopalan, et al., 2016: 28), karena motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Budiman, 2016: 90).

Merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik adalah penggunaan strategi pembelajaran yang efektif (Khan, et al., 2019: 4). Motivasi penting dalam mempromosikan dan mempertahankan pembelajaran mandiri, yang sering kali menghasilkan peningkatan kinerja akademik. Peserta didik yang termotivasi secara akademis cenderung terlibat, bertahan, dan mengeluarkan upaya untuk menyelesaikan tugas dibandingkan dengan peserta didik yang tidak termotivasi. Kurangnya motivasi bisa menjadi hambatan utama bagi keberhasilan pelajar, menekankan pentingnya menciptakan dan mempertahankan motivasi (Khan, et al., 2019: 4).

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. Motivasi belajar adalah proses di mana aktivitas yang diarahkan pada tujuan dihasut dan

dipertahankan, dan itu tercermin dalam investasi pribadi dan dalam keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku dalam kegiatan belajar (Geng, et al., 2019: 3).

Penelitian terhadap pembelajaran peserta didik mengungkapkan bahwa efikasi diri dan penetapan tujuan sangat terkait dengan motivasi belajar. Motivasi merupakan faktor penting dalam penyelesaian kegiatan belajar baik *online* maupun di dalam kelas. Meskipun berbagai penelitian pendidikan menekankan pada motivasi belajar, hubungannya antara pembelajaran mandiri dan kesiapan teknologi belum cukup dieksplorasi dalam pengaturan pembelajaran campuran (Law & Jakubiak, 2020; Ngan & Law, 2015).

Motivasi didefinisikan secara beragam di berbagai disiplin ilmu. Secara umum, itu didefinisikan sebagai manusia intrinsik kecenderungan untuk mencadangkan energi untuk dan mengarahkan energi ke arah pengejaran, pemenuhan, dan/atau pencapaian suatu tujuan (Grant & Hill, 2020: 45). Motivasi didefinisikan sebagai "proses dimana aktivitas yang diarahkan pada tujuan dihasut dan dipertahankan". Semua hal dianggap sama, individu yang bermotivasi tinggi lebih mungkin untuk mencapai daripada individu dengan tingkat motivasi yang lebih rendah (Arens et al., 2017; Oliver et al., 2019)

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat membedakan peserta didik yang memaksimalkan potensi belajarnya dengan peserta didik yang kurang berprestasi secara akademik. Selain sebagai salah satu faktor yang menentukan arah sikap, besarnya kemauan, dan ketekunan perilaku peserta didik (Keller, 2016), motivasi belajar juga merujuk kepada harapan dan nilai, dimana harapan menunjukkan bahwa peserta didik mampu untuk menyelesaikan tugas

yang diberikan dan nilai menunjukkan keyakinan peserta didik secara kuat untuk berhasil dalam belajar (Riconscente, 2014).

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 psikis kian meningkat seiring dengan meningkatkan level kompetisi (Slathia, et al., 2015).

Studi Ben-Eliyahu et al. (2018) menyatakan bahwa motivasi sebagai karakteristik pembelajar yang sudah ada sebelumnya yang menghasilkan keterlibatan dan pembelajaran mandiri sebagai bagian dari proses keterlibatan. Studi lain menunjukkan bahwa motivasi adalah prediktor keterlibatan (Lazowski & Hulleman, 2016) dan motivasi memicu komitmen (Ben-Eliyahu et al., 2018). Dalam penelitian sebelumnya, juga ditemukan bahwa berbagai bentuk motivasi memprediksi komitmen (Patall et al., 2016; King & Datu, 2017).

Namun, sifat hubungan antara motivasi dan prestasi akademik adalah dua arah, sehingga yang terakhir juga merupakan anteseden yang signifikan dari faktor motivasi yang relevan di bidang akademik seperti konsep diri atau efikasi diri. Dari sudut pandang ini, kegagalan belajar peserta didik, yang dialami bukan karena keterampilan mereka tetapi karena kurangnya motivasi, menyebabkan

mereka mengembangkan keyakinan tentang kurangnya kompetensi, yang, pada gilirannya, mengarah pada harapan pencapaian yang rendah dan, sebagai konsekuensinya (Rodríguez, et al., 2019: 1047).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah seluruh proses gerakan termasuk situasi yang mendorong berupa dorongan, pendorong 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

Asal-usul motivasi intrinsik sebagai keinginan individu itu sendiri, sebagai lawan dari motivasi ekstrinsik, yang mereka berpendapat berasal dari faktor di luar diri. Banyak peneliti menegaskan bahwa motivasi intrinsik mengarah pada kepuasan dan kesenangan dalam proses pembelajaran ketika peserta didik memperoleh kompetensi dan pengetahuan. Selain itu, telah ditunjukkan dalam literatur bahwa dibandingkan dengan peserta didik yang termotivasi secara ekstrinsik, mereka yang termotivasi secara intrinsik lebih mungkin untuk bertahan ketika menghadapi tantangan belajar (Liao, et al., 2019: 44).

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

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang sumber pendorongnya datang dari dalam dirinya sendiri. Anshel (dalam Dimiyati, 2018: 72), mengistilahkan dengan orientasi pelaku (*participant centered orientation*). Dalam konteks olahraga sumber motivasi intrinsik ini adalah kebutuhan, minat, sasaran dan kepribadian pemain. Perilaku intrinsik adalah kegiatan yang dilakukan untuk alasan internal, misalnya bermain bola basket untuk memperoleh kenikmatan, kesenangan dan kepuasan. Bentuk motivasi ini akan terjadi ketika aktivitas yang menarik, menantang dan memberikan pemain umpan balik yang jelas, juga pemain diberi kebebasan untuk melakukan tugas. Hal ini kadang-kadang disebut sebagai motivasi pribadi.

Konsep motivasi intrinsik mengacu pada kecenderungan spontan individu untuk mengeksplorasi pendekatan baru untuk belajar dan terlibat dalam suatu aktivitas yang dianggap menarik (Chaudhuri, 2020: 251) dan memuaskan (Melin-Johansson et al., 2018: 184). Pendidik telah lama menyadari pentingnya meningkatkan motivasi intrinsik pada peserta didik menuju meningkatkan pengalaman pendidikannya (Ramirez et al., 2018: 1589), sejak itu terbukti terkait dengan pembelajaran yang mendalam (Sinclair et al., 2016: 70) dan peningkatan kinerja akademik (Desy et al., 2018: 407).

Laporan juga menunjukkan bahwa peserta didik yang termotivasi secara intrinsik memiliki harga diri yang lebih tinggi (Yilmaz et al., 2016: 3), kontrol pribadi yang lebih besar atas kehidupan mereka (Pandey et al., 2018: 32), dan menunjukkan kesejahteraan psikologis (Cook & Artino, 2016; Raza et al., 2018).

Diakui secara universal bahwa tidak terpenuhinya kebutuhan tersebut merupakan salah satu alasan utama putus sekolah (Tai et al., 2016; Rothmaler et al., 2017; Mabel & Britton, 2018), atau pertimbangan penghentian pelatihan di kalangan pelajar kesehatan (Jacobs et al., 2015; Brass et al., 2017).

Dijelaskan Suyono (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. Sitorus & Sojanah (2018: 233) 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 Teo, et.al., (2015: 241), motivasi intrinsik mengacu pada partisipasi secara eksklusif untuk kesenangan, menyenangkan, atau kepuasan yang berasal langsung dari kegiatan itu sendiri.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran, atau dorongan dari orang lain. motivasi ekstrinsik umumnya dipicu oleh faktor-faktor luar seperti orang tua, guru, atau lingkungan sosial. Perilaku yang termotivasi secara ekstrinsik dilakukan atas dasar penghargaan dari faktor luar atau untuk menghindari hukuman. Penghargaan yang dimaksud umumnya dalam bentuk hadiah, uang, nilai bagus (Fadhilah, 2017: 713).

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 hadiah, 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 menghindari dari sesuatu yang tidak diinginkan, seperti kena sanksi atau hukuman ketika terlambat masuk kelas /latihan. Suyono (2015: 185) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah hal-hal di luar individu yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Misalnya pengaruh orangtua, lingkungan sosial, 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 PJOK 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. Logili, dkk., (2019: 17) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Cita-cita dan Aspirasi

Cita-cita merupakan faktor yang dapat memberikan semangat serta memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Aspirasi merupakan harapan seseorang akan suatu keberhasilan atau prestasi tertentu. Kemampuan peserta didik, Kemampuan peserta didik merupakan segala potensi intelektual (kemampuan *problem solving*), kognitif, motorik, verbal, dan sikap. Kondisi peserta didik. Kesehatan jasmani dan rohani yang sehat akan mendorong pemusatan perhatian dan gairah dalam belajar. Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran. Unsur-unsur dinamis meliputi perasaan, perhatian, ingatan, kemauan, dan pengalaman hidup.

2) Kondisi lingkungan belajar

Kondisi lingkungan belajar yang kondusif meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Upaya pengajar dalam mengajarkan peserta didik. Pengajar adalah salah satu faktor yang memiliki peran besar dalam memotivasi seseorang untuk belajar, diantaranya dengan kualitas pendidikan, materi pembelajaran, serta metode pembelajaran. Kualitas pendidik merupakan kompetensi, kematangan, serta jenjang guru pengampu mata pelajaran.

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 itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil yang lebih baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbulah kebosanan, sehingga peserta didik tidak lagi suka belajar. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran itu seseuai 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 kepuasan.

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 peserta didik 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 peserta didik yang tidak baik pula. Akibatnya peserta didik malas untuk belajar. Guru yang progresifnya berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Agar peserta didik 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 peserta didik, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh peserta didik untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

c) Orang Tua

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

d) Teman Bergaul

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

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik 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 PJOK 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.

d. Strategi Meningkatkan Motivasi

Seorang guru, khususnya guru PJOK harus dapat menggerakkan atau memacu para peserta didiknya 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: 12), 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 peserta didik dalam belajar dalam menggapai keberhasilan. (4) Kepuasan, yaitu guru memperkuat kepuasan belajar peserta didik baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Sama halnya dengan pendapat di atas yang menekankan pada usaha yang dapat dilakukan oleh guru, Suardi (2015: 32) berpendapat bahwa dalam upaya meningkatkan motivasi peserta didik, guru seyogyanya mengenali jenis dan tingkat aspirasi /cita-cita peserta didik, mengkomunikasikan hasil pengenalan aspirasi peserta didik tersebut dengan orang tua, serta menyediakan program atau wadah untuk mengembangkan aspirasi yang mereka miliki. Sangatlah penting bagi guru untuk juga mengenali emosi para peserta didiknya, karena emosi dari peserta didik mempengaruhi peningkatan motivasi belajar (Arguedas, Daradoumis, & Xhafa, 2016: 4).

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 peserta didik/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.

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

B. Kajian 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, dkk., (2017) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Teacing Games For Understanding* (TGFU) terhadap Hasil Belajar *Passing* Kontrol Bola basket”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teacing Games For Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *passing control* bola basket. 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 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sawan Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 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 peserta didik. Model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Syamsuar & Abidin (2016) yang berjudul “Perbandingan efektivitas model pembelajaran TGfU dan *inquiry* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik 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 kebugaran jasmani peserta didik 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 peserta didik. 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 kecergasan fizikal antara kelas TGfU dengan Kelas *Inquiry* di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signifikan 0.000. Model *inquiry* dapat memberikan kegiatan mengajar dengan konsep induktif yang mengarahkan peserta didik untuk mengamati dan memecahkan masalah dari apa yang ditemukannya selama proses pembelajaran dengan menstimulasi peserta didik 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 peserta didik cakap dalam berolah raga, percaya diri dan mampu bekerja sama dengan kelompok kerja serta mampu menguasai teknik memegang, memukul, melempar, menghindar bola dalam pembelajaran kecergasan fizikal permainan roundes.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk., (2019) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Negeri 4 Karawang”. Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 4 Karawang. Penilaian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian deskriptif kualitatif. Observasi ini dilakukan di SMA Negeri 4 Karawang dengan populasi perwakilan kelas XI yang terdiri dari setiap kelasnya 1 orang untuk mewakili sebagai informan dengan jumlah 5 orang peserta didik dan 1 orang guru. Teknik *sample* yang digunakan yaitu *Snowball Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dibagi menjadi 3 bagian yaitu; pedoman observasi, pedoman wawancara dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang selama ini digunakan sudah terselenggara dengan baik dan lancar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dikatakan kurang efektif dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 4 Karawang, karena menurut guru yang

bersangkutan peserta didik tidak semuanya mempunyai kemampuan yang sama terutama bagi peserta didik yang pemalas dan kurang aktif akan membuat peserta didik tersebut merasa jenuh serta kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran permainan bolabasket menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik 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 frustrasi untuk melakukan program PJOK karena mereka tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka digunakan pendekatan pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dan *Problem Based Learning (PBL)*.

Penerapan model PBL dipilih karena menuntut peserta didik 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 merupakan pembelajaran aktif, progresif berpusat pada masalah yang tidak terstruktur yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. PBL merupakan metode pembelajaran yang menantang peserta didik 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.

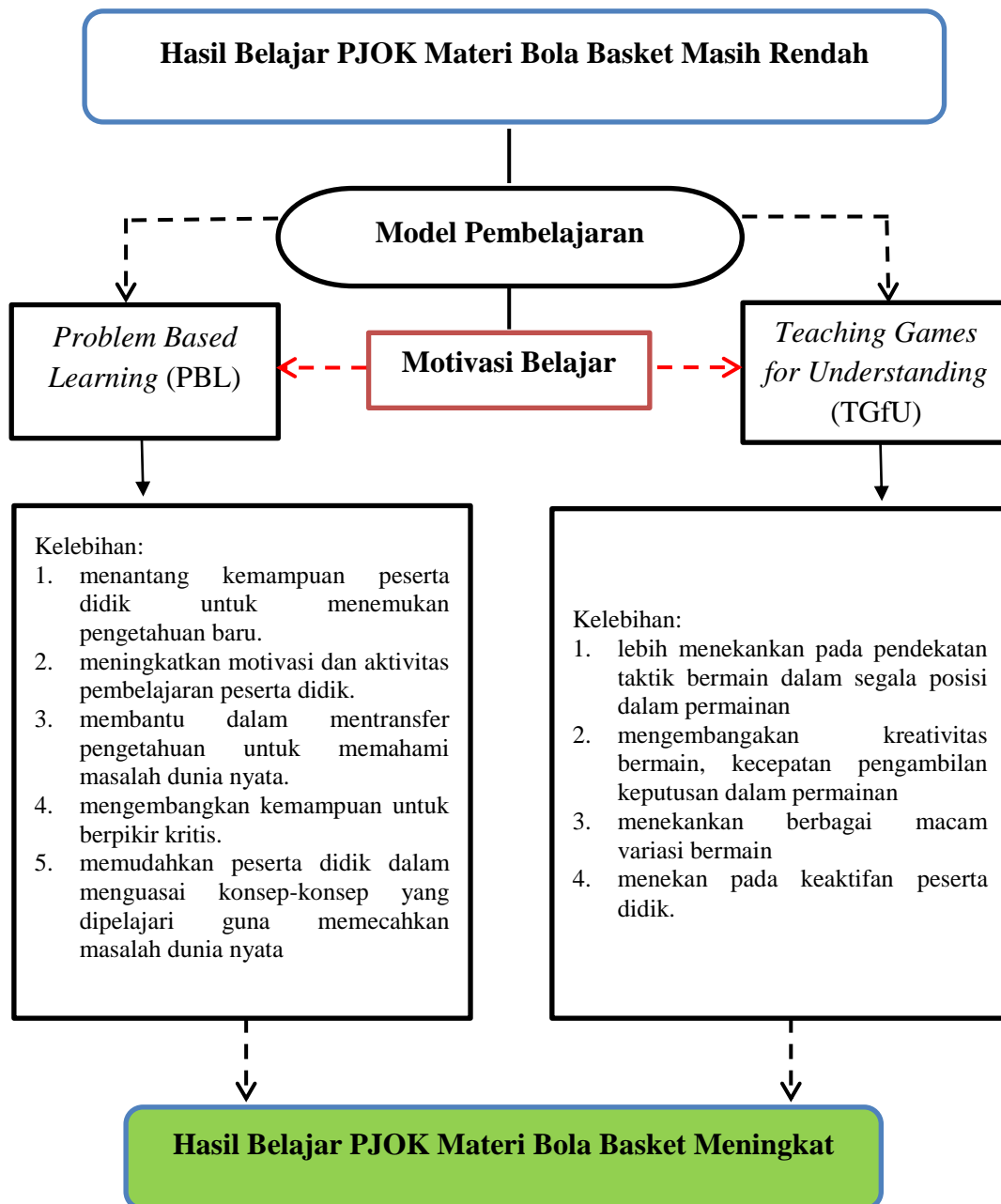
Pembelajaran PBL juga menuntut adanya kerja kelompok dan diskusi yang dilanjutkan dengan presentasi mengenai hasil temuan ketika melaksanakan penyelidikan, pada bagian ini peserta didik akan saling membantu dalam menguasai pelajaran. Peserta didik akan melakukan tanya jawab dengan bahasa mereka sendiri tanpa rasa sungkan. Peserta didik yang pintar akan merasa dihargai, karena diberi kesempatan untuk membimbing temannya, sedangkan peserta didik 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 PJOK 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 peserta didik, membuat peserta didik terlibat aktif dalam permainan, mereka dapat melakukan teknik dasar dalam permainan melalui pola bermain yang menyenangkan. Peserta didik tidak cepat merasakan kebosanan, sehingga peserta didik 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 peserta didik tidak terbebani oleh kemenangan maupun kekalahan. *Game* yang dimainkan oleh peserta didik 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 adalah suatu perubahan energi yang terdapat pada diri peserta didik yang mendorong peserta didik untuk melakukan hal yang ingin dicapai, sesuatu yang membuat peserta didik tersebut tetap ingin melakukannya dan menyelesaikan tugas-tugas akademik. Secara teori, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi pula. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

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



Gambar 5. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

1. 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 bola basket.
2. 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 bola basket.

2. Hipotesis Statistika

Peneliti menuliskan hipotesis statistika dengan simbol atau lambang parameter statistika yang menggambarkan pernyataan tentang karakteristik populasi yang merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Pernyataan tersebut berbentuk proposisi sebagai hasil dari kerangka teoretik. Jumlah hipotesis statistika sesuai dengan hipotesis penelitian. Berikut ini contoh inti dari hipotesis statistika:

1. Hipotesis Pertama

$$H_0 : \mu_{A1} \leq \mu_{A2}$$

$$H_1 : \mu_{A1} > \mu_{A2}$$

2. Hipotesis kedua

$$H_0 : \mu_{A1B1} \leq \mu_{A2B1}$$

$$H_1 : \mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$$

3. Hipotesis Kedua

$$H_0 : \text{interaksi } A \times B = 0$$

$$H_1 : \text{interaksi } A \times B \neq 0$$

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 2. Hardani, dkk., (2020: 353) menyatakan bahwa desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel *independen*) terhadap hasil (variabel *dependen*). 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 5. Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 2

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

Keterangan:

- A1B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran PBL dengan motivasi belajar tinggi
- A2B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran TGfU dengan motivasi belajar tinggi
- A1B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran PBL dengan motivasi belajar rendah
- A2B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran TGfU dengan motivasi belajar rendah

Hardani, dkk. (2020: 340) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen pada umumnya lebih menekankan pada pemenuhan validitas internal, yaitu dengan cara mengontrol/mengendalikan/mengeliminir pengaruh faktor-faktor di luar metode penelitian eksperimen pada umumnya digunakan dalam penelitian yang bersifat *laboratories*. Namun, bukan berarti bahwa pendekatan ini tidak dapat digunakan dalam penelitian sosial, termasuk penelitian pendidikan. Jadi, penelitian eksperimen yang berdasarkan pada paradigma *positivistic* pada awalnya memang banyak diterapkan pada penelitian ilmu-ilmu keras (*hard-science*), seperti biologi dan fisika, yang kemudian diadopsi untuk diterapkan pada bidang-bidang lain, termasuk bidang sosial dan pendidikan.

Lebih lanjut Hardani, dkk., (2020: 341) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mengancam validitas internal suatu hasil penelitian eksperimen antara lain:

1. *History*, yaitu kejadian-kejadian tertentu yang terjadi antara pengukuran pertama (*pretest*) dan kedua (*post-test*), selain variabel-variabel yang dieksperimenkan (*treatment*).
2. *Maturation* (kematangan), yaitu: proses perubahan (kematangan) di dalam diri subyek yang terjadi selama berlangsungnya eksperimen (misal: makin trampil, makin lelah/jenuh dan sebagainya). Untuk mengatasi hal ini adalah dengan mendesain eksperimen yang tidak terlalu lama.
3. Efek *Testing*, yaitu efek yang ditimbulkan hasil pengukuran pertama (*pre-test*) terhadap hasil pengukuran kedua (*post-test*).

4. *Instrumentation*, yaitu efek yang ditimbulkan akibat perubahan cara pengukuran, perubahan pengamat, yang dapat membuat perubahan hasil pengukuran.
5. *Selection*, yaitu adanya bias di dalam menentukan/memilih responden/subyek untuk kelompok eksperimen (atau kelompok yang diberikan perlakuan) dan kelompok kontrol/pembanding.
6. *Statistical regression*, yaitu bahwa kelompok yang dipilih berdasarkan skor yang ekstrim cenderung akan meregres ke rerata populasi.
7. *Mortality*, yaitu kehilangan subyek, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding, yaitu adanya pengurangan subyek ketika dilakukan pengukuran terhadap dampak eksperimen/perlakuan.

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 peserta didik 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

Hardani, dkk. (2020: 361) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Muntilan yang berjumlah 190 peserta didik dari 5 kelas.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2019: 81) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* (Hardani, dkk., 2020: 363). Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A dan kelas VIII C dengan jumlah peserta didik masing-masing 40 peserta didik. Kelas VIII A dengan perlakuan model PBL sedangkan kelas VIII C dengan model TGfU.

Jumlah sampel 40 peserta didik di tes motivasinya. Tes ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Setelah data motivasi belajar terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis untuk

mengidentifikasi kelompok peserta didik dengan motivasi belajar tinggi dan rendah dengan menggunakan skor tes keseluruhan dari motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dengan cara dirangking. Berdasarkan hal tersebut didapatkan 20 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 20 peserta didik yang memiliki motivasi rendah dari masing-masing kelas.

Berdasarkan data tersebut didapatkan masing-masing 20 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah diberi perlakuan dengan PBL, hal yang sama juga dilakukan di kelas VIII C dengan perlakuan TGfU. 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 PBL dan TGfU, sedangkan sebagai variabel bebas atributif, yaitu motivasi. Kemudian variabel terikat (*dependent*) adalah prestasi belajar PJOK materi bola basket. Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik 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 peserta didik karena dalam prosesnya, peserta didik bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Peserta didik menerapkan sesuatu yang telah

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

2. TGfU yaitu 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.
3. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Muntilan dalam mengikuti pembelajaran bola basket dengan yang diukur menggunakan angket.
4. Hasil belajar bola basket adalah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran PJOK materi bola basket, yang diukur berdasarkan tes kognitif dan tes psikomotor berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas VIII SMP.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Hardani dkk., (2020: 384) menyatakan instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif, sehingga diperlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk mengukur variabel dalam pengumpulan data yang lebih sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Instrumen Motivasi Belajar

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur motivasi berupa angket. Arikunto (2019: 195) menyatakan angket adalah sejumlah pertanyaan atau

pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.” Pernyataan-pernyataan yang disusun terdiri dari dua komponen item, yaitu *favourable* (pernyataan positif) dan *unfavourable* (pernyataan negatif). 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 6. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			+	-
Motivasi Belajar	Intrinsik	Kesehatan	1, 2	3, 4
		Bakat	5, 6, 7	8
		Minat	9, 11	10, 12
	Ekstrinsik	Metode mengajar	13, 14, 15	16
		Media pembelajaran	17, 18, 20	19
		Lingkungan	21, 22, 23	24
Jumlah			24	

b. Instrumen Hasil Belajar Bola Basket

Tes hasil belajar bola basket diukur berdasarkan tes kognitif dan tes psikomotor berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas VIII SMP. Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes kognitif menggunakan tes pilihan ganda. Menurut Sudjana (2017: 48), tes bentuk pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat, jika dilihat dari strukturnya, maka tes pilihan ganda terdiri atas stem (pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan), *option* (sejumlah pilihan jawaban), kunci (jawaban yang benar atau paling tepat) dan distraktor (jawaban lain selain kunci jawaban).

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari Tesis Burhanandra Dwi Astanto yang sudah divalidasi oleh Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd., Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd., dan Saryono, S.Pd. Jas., M.Or. Adapun instrumen selengkapnya disajikan pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif

Konstruk	Faktor	Indikator	Butir
Tes Kognitif Bola Basket	Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar	Menjelaskan prosedural variasi menembak (<i>shooting</i> menggunakan satu tangan)	1, 2, 3
		Menjelaskan prosedural variasi <i>lay-up shoot</i> bolabasket	4, 5, 6, 7, 8
		Menjelaskan prosedural kombinasi melempar melalui atas kepala <i>shooting</i> bolabasket	9, 10, 11, 12
		Menjelaskan prosedural kombinasi <i>passing</i> melalui atas kepala dan <i>lay-up shoot</i> bolabasket	13, 14, 15
Jumlah			15

Instrumen di atas telah divalidasi oleh ahli yaitu Bapak Prof Pamuji Sukoco, M.Pd. Validitas yang digunakan yaitu *content validity* atau *profesional judgement*. Selanjutnya tes psikomotor. Tes psikomotor dalam penelitian ini menggunakan rubrik yang diukur melalui pengamatan. Rubrik adalah suatu alat skoring untuk asesmen yang sifatnya subjektif dimana di dalamnya terdapat seperangkat kriteria dan standar yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang akan diberikan pada anak didik. Tes untuk mengukur ranah psikomotor atau penampilan atau kinerja (*performance*) yang telah dikuasai peserta didik disajikan pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Tes Psikomotor

Konstruk	Faktor	Kriteria Skor
Tes Psikomotor Bola Basket	Lemparan melalui atas kepala	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi bola di atas kepala sedikit di depan dahi 2. Siku menekuk 3. Melemparkan bola dengan lekukan pergelangan tangan disertai gerakan meluruskan lengan 4. Melepaskan bola dari tangan dengan menggunakan jentikkan ujung jari tangan.
	Tembakan satu tangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pandangan mata fokus ke ring basket 2. Badan dalam keadaan rileks, rentangkan kaki, punggung, dan bahu. 3. melakukan tembakan dengan melontarkan tangan ke atas 4. Melenturkan jari-jari ke depan.
	<i>Lay-up shoot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan pandangan ke target yang dituju 2. Melangkahkan kaki bagian luar atau yang paling dekat dengan <i>side line</i> 3. Langkah kaki disesuaikan dengan tangan yang digunakan saat melakukan <i>lay up</i> 4. Kedua tangan diluruskan ke atas untuk melempar bola ke dalam ring basket

Tabel 9. Lembar Penilaian Tes Psikomotor

Nama	Penilaian Keterampilan Gerak														
	Prosedural Gerakan														
	Lemparan melalui atas kepala				Tembakan satu tangan				<i>Lay-up shoot</i>				Σ	Nilai	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Cara penilaian:

Nilai 4: jika empat kriteria dilakukan secara benar

Nilai 3: jika tiga kriteria dilakukan secara benar

Nilai 2: jika dua kriteria yang dilakukan secara benar

Nilai 1: jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017: 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. Penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19, sehingga peneliti menerapkan protokol kesehatan dengan ketat. Sebelumnya atlet/responden sudah mengisi dan menandatangani angket pernyataan kesanggupan melakukan penelitian. Protokol yang diterapkan saat penelitian yaitu selalu mengecek suhu tubuh atlet sebelum memulai penelitian, menyediakan air, sabun, *hand sanitizer* agar atlet selalu mencuci tangan terlebih dahulu, jarak antar atlet tidak terlalu dekat, dan semua yang terlibat dalam penelitian ini selalu menggunakan masker/*face shield*. Diharapkan dengan menerapkan protokol ini, tidak terjadi penularan Covid-19.

E. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan untuk penelitian, langkah selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 1 Muntilan dengan sampel peserta didik yang berjumlah 30 peserta didik. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 1 Muntilan karena mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan sampel penelitian. Hasil analisis validitas dan reliabilitas instrumen sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Pendapat Azwar (2018: 95) validitas adalah cara untuk mengetahui keakuratan skala ditinjau dari rujukannya. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* ($df = n-1$) pada pada taraf signifikansi 0,05 (Ananda & Fadli, 2018: 122). Jika $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil analisis uji validitas selengkapnya disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 29)	Keterangan
Butir 01	0,531	0,355	Valid
Butir 02	0,728	0,355	Valid
Butir 03	0,708	0,355	Valid
Butir 04	0,527	0,355	Valid
Butir 05	0,512	0,355	Valid
Butir 06	0,536	0,355	Valid
Butir 07	0,577	0,355	Valid
Butir 08	0,592	0,355	Valid
Butir 09	0,424	0,355	Valid
Butir 10	0,518	0,355	Valid
Butir 11	0,779	0,355	Valid
Butir 12	0,785	0,355	Valid
Butir 13	0,445	0,355	Valid
Butir 14	0,779	0,355	Valid
Butir 15	0,696	0,355	Valid
Butir 16	0,604	0,355	Valid
Butir 17	0,850	0,355	Valid
Butir 18	0,485	0,355	Valid
Butir 19	0,838	0,355	Valid
Butir 20	0,528	0,355	Valid
Butir 21	0,618	0,355	Valid
Butir 22	0,647	0,355	Valid
Butir 23	0,602	0,355	Valid
Butir 24	0,536	0,355	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 24 butir valid, karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ ($df 29 = 0,355$), sehingga 24 butir valid digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2019: 86). Kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel jika memiliki *Coefficient Alpha Cronbach* $\geq 0,7$ (Ghozali, 2018: 69). Uji reliabilitas ini menggunakan program SPSS versi 23.0. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,936	24

F. Teknik Analisis Data

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 model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket; dan (b) interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket. Secara lengkap akan disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian ini adalah berupa data *pretest* dan *posttest* Hasil belajar PJOK materi bola basket. Proses penelitian akan berlangsung dalam tiga tahap. Pada tahap pertama adalah melakukan *Pretest* untuk mendapatkan data awal terhadap penilaian motivasi belajar dan hasil belajar PJOK materi bola basket pada tanggal 7 April 2022. Tahap kedua kegiatan penelitian ini adalah melakukan perlakuan, penelitian ini berlangsung selama 1 bulan selama 4 kali pertemuan. Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola basket disajikan pada Tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket

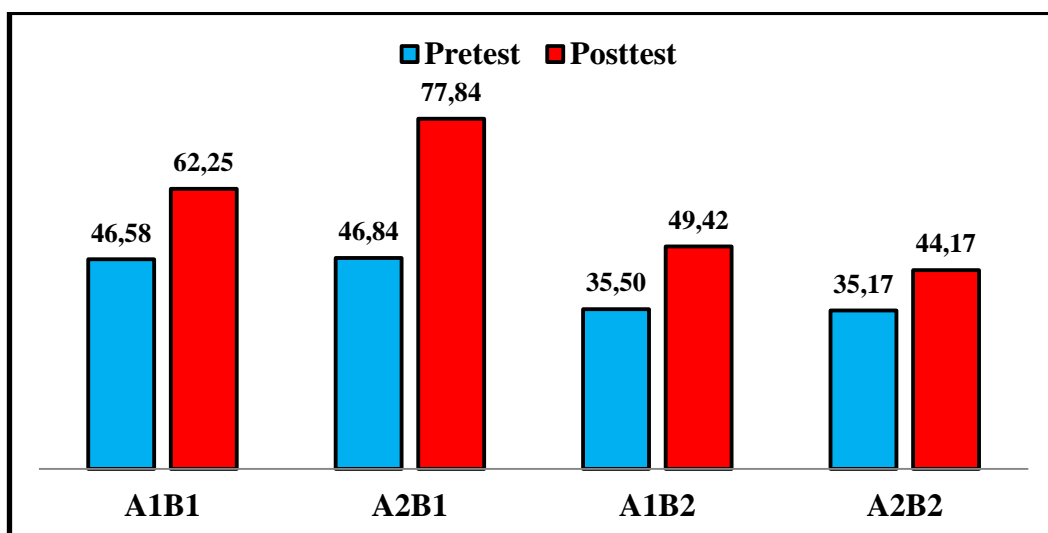
No	Motivasi Belajar Tinggi					
	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B1)			<i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> (A2B1)		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	59.17	63.34	4.17	55.00	84.17	29.17
2	51.67	67.50	15.83	52.50	70.84	18.34
3	50.84	63.34	12.50	50.84	75.00	24.16
4	47.50	66.67	19.17	50.84	75.00	24.16
5	46.67	55.83	9.16	46.67	77.50	30.83
6	43.33	63.34	20.01	44.17	70.84	26.67
7	43.33	63.34	20.01	43.33	78.33	35.00
8	43.33	60.00	16.67	43.33	77.50	34.17
9	43.33	63.34	20.01	40.84	84.17	43.33
10	36.67	55.83	19.16	40.84	85.00	44.16
Mean	46.58	62.25	15.67	46.84	77.84	31.00
Persentase			33.64%	Persentase		66.19%
No	Motivasi Belajar Rendah					
	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B2)			<i>Teaching Games for Understanding (TgfU)</i> (A2B2)		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	44.17	51.67	7.50	43.33	45.00	1.67
2	40.84	52.50	11.66	40.84	44.17	3.33
3	40.00	48.34	8.34	39.17	45.00	5.83
4	36.67	45.00	8.33	36.67	45.00	8.33
5	36.67	55.00	18.33	36.67	44.17	7.50
6	36.67	41.67	5.00	36.67	55.83	19.16
7	36.67	48.34	11.67	32.50	33.33	0.83
8	30.84	51.67	20.83	30.84	37.50	6.66
9	29.17	51.67	22.50	29.17	43.33	14.16
10	23.33	48.34	25.01	25.84	48.34	22.50
Mean	35.503	49.42	13.917	35.17	44.167	8.997
Persentase			39.20%	Persentase		25.58%

Deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola basket disajikan pada Tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket

Kelompok	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pretest</i> A ₁ B ₁	36,67	59,17	46,58	6,18
<i>Posttest</i> A ₁ B ₁	55,83	67,50	62,25	3,95
<i>Pretest</i> A ₂ B ₁	40,84	55,00	46,84	5,10
<i>Posttest</i> A ₂ B ₁	70,84	85,00	77,84	5,23
<i>Pretest</i> A ₁ B ₂	23,33	44,17	35,50	6,14
<i>Posttest</i> A ₁ B ₂	41,67	55,00	49,42	3,93
<i>Pretest</i> A ₂ B ₂	25,84	43,33	35,17	5,48
<i>Posttest</i> A ₂ B ₂	33,33	55,83	44,17	5,95

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data hasil belajar PJOK materi bola basket disajikan pada Gambar 6 sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket

Keterangan:

- A₁B₁: Kelompok *Problem Based Learning (PBL)* Motivasi Belajar Tinggi
- A₂B₁: Kelompok *Problem Based Learning (PBL)* Motivasi Belajar Tinggi
- A₁B₂: Kelompok *Teaching Games for Understanding (TGfU)* Motivasi Belajar Rendah
- A₂B₂: Kelompok *Teaching Games for Understanding (TGfU)* Motivasi Belajar Rendah

Berdasarkan Gambar 6 di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK materi bola basket kelompok A₁B₁ rata-rata *pretest* sebesar 46,58 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 62,25, kelompok A₂B₁ rata-rata *pretest* sebesar 46,84 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 77,84, kelompok A₁B₂ rata-rata *pretest* sebesar 35,50 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 49,92, kelompok A₂B₂ rata-rata *pretest* sebesar 35,17 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 44,17.

2. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode *Shapiro-Wilk*. 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 14 sebagai berikut.

Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i> A1B1	0,474	Normal
<i>Posttest</i> A1B1	0,071	Normal
<i>Pretest</i> A2B1	0,269	Normal
<i>Posttest</i> A2B1	0,222	Normal
<i>Pretest</i> A1B2	0,443	Normal
<i>Posttest</i> A1B2	0,456	Normal
<i>Pretest</i> A2B2	0,862	Normal
<i>Posttest</i> A2B2	0,249	Normal

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 14 di atas, menunjukkan bahwa semua data *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola basket didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 5 halaman 166.

b. Uji Homogenitas

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 15 sebagai berikut.

Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

F	df1	df2	Sig.
0,726	3	36	0,543

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Test Wilk* pada Tabel 15 di atas. Hasil perhitungan didapat nilai signifikansi $0,543 \geq 0,05$. Hal berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Berdasarkan hasil tersebut populasi memiliki kesamaan varian atau *homogeny*. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 6 halaman 167.

3. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi analisis ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*). Urutan hasil pengujian hipotesis yang disesuaikan dengan hipotesis yang dirumuskan pada bab II, sebagai berikut.

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

Hipotesis pertama untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar bola basket. Kriteria pengujian jika

nilai sig < 0,05, maka Ha diterima. Hipotesis pertama yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket

Ha : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket

Berdasarkan hasil analisis ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) diperoleh data pada Tabel 16 sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Uji ANAVA antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Hasil Belajar Bola Basket

<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	270,920	1	270,920	5,318	0,027

Dari hasil uji ANAVA Tabel 16 di atas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 5,318 dan nilai signifikansi p sebesar $0,027 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis ternyata kelompok model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan selisih rata-rata sebesar 14,79 lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan kelompok model *Problem Based Learning* (PBL) sebesar 19,99, selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 5,2. 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 bola basket”, telah terbukti.

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

Hipotesis kedua untuk menguji interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola. Kriteria pengujian jika nilai sig < 0,05, maka Ha diterima. Hipotesis kedua yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak 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 bola basket

Ha : 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 bola basket

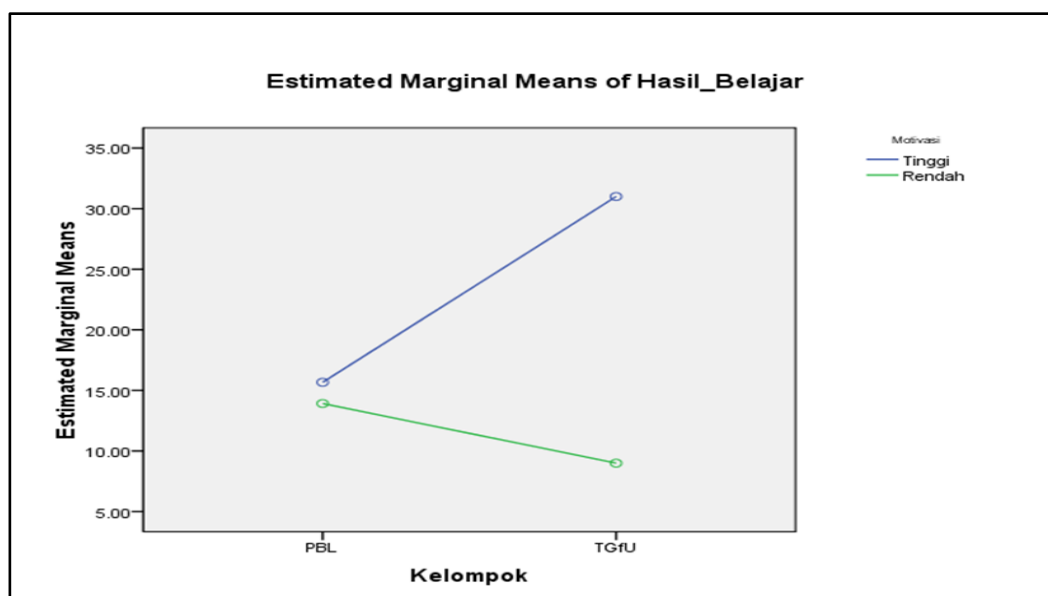
Berdasarkan hasil analisis ANAVA dua jalur (*ANAVA two-way*) diperoleh data pada Tabel 18 sebagai berikut.

Tabel 18. Hasil Uji ANAVA Interaksi antara Model Pembelajaran (PBL dan TGfU) dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar Bola Basket

<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_Motivasi Belajar	1025,156	1	1025,156	20,123	0,000

Dari hasil uji ANAVA pada Tabel 18 di atas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 20,123 dan 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 bola basket”, telah terbukti.

Grafik hasil uji interaksi antara model pembelajaran (PBL dan TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket dapat dilihat pada Gambar 7 sebagai berikut.



Gambar 7. Diagram Interaksi antara Model Pembelajaran (PBL dan TGfU) dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar Bola Basket

Setelah teruji terdapat interaksi antara model pembelajaran (PBL dan TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada Tabel 19 di bawah ini:

Tabel 19. Ringkasan Hasil Uji Tukey

Kelompok	Interaksi	Mean Difference	Std. Error	Sig.
A1B1	A2B1	-15,3300*	3,19198	0,000
	A1B2	1,7520	3,19198	0,946
	A2B2	6,6720	3,19198	0,176
A2B1	A1B1	15,3300*	3,19198	0,000
	A1B2	17,0820*	3,19198	0,000
	A2B2	22,0020*	3,19198	0,000
A1B2	A1B1	-1,7520	3,19198	0,946
	A2B1	-17,0820*	3,19198	0,000
	A2B2	4,9200	3,19198	0,424
A2B2	A1B1	-6,6720	3,19198	0,176
	A2B1	-22,0020*	3,19198	0,000
	A1B2	-4,9200	3,19198	0,424

Berdasarkan Tabel 19 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) A₂B₁-A₁B₂, (3) A₂B₁-A₂B₂, sedangkan pasangan-pasangan lainnya dinyatakan tidak memiliki perbedaan pengaruh adalah: (1) A₁B₁-A₁B₂, (2) A₁B₁-A₂B₂, dan (3) A₂B₁-A₂B₂.

Hasil analisis Tukey HSD untuk mengetahui model pembelajaran mana yang memiliki peningkatan hasil belajar bola basket lebih baik yaitu pada Tabel 20 sebagai berikut.

Tabel 20. Hasil Uji Tukey HSD*

Hasil Belajar Bola Basket			
Tukey HSD		Subset	
Kelompok	N	1	2
A ₂ B ₂	10	8,99	
A ₁ B ₁	10	13,91	
A ₁ B ₂	10	15,65	
A ₂ B ₁	10		30,99
Sig.		0,176	1,000

Berdasarkan hasil uji Tukey HSD pada Tabel 20 di atas, dapat dijelaskan yaitu perbedaan tiap kelompok dapat dilihat dari nilai *harmonic mean* yang dihasilkan tiap kelompok berada dalam kolom subset. Pada hasil uji di atas menunjukkan kelompok A_2B_1 (Kelompok *Problem Based Learning (PBL)* Motivasi Belajar Tinggi) berada pada kolom subset yang berbeda (kolom subset 2). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar bola basket kelompok A_2B_1 lebih baik daripada kelompok A_1B_1, A_2B_2, A_1B_2 .

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) tidak 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 bola basket

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 bola basket, dengan nilai $F 5,318$ dan $p < 0,05$. Kelompok model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* lebih baik dibandingkan dengan kelompok model *Problem Based Learning (PBL)*, selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 5,2. Hasil

penelitian Aryanti, dkk., (2021) bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGfU membuat kemampuan psikomotorik peserta didik dan meningkatkan keterampilan servis bulutangkis.

Alkindi, dkk., (2021: 9) mengemukakan bahwa TGFU adalah model pembelajaran instruksional yang sebenarnya untuk menemukan bagaimana anak-anak memahami olahraga melalui ide-ide penting dari permainan. TGFU tidak menekankan pembelajaran pada strategi bermain olahraga, sehingga pembelajaran lebih jelas dan sesuai tahap pembentukan anak. Pembelajaran TGFU mendekati nol di tambahan pada metodologi strategis dengan sedikit memperhatikan strategi yang diperlukan, bermain di semua situasi dalam permainan, memperluas kreativitas dalam bermain, kecepatan dalam menentukan pilihan dalam permainan dan memusatkan perhatian pada berbagai varietas permainan. Metodologi ini akan mendorong pergeseran arah pembelajaran yang mengarah pada peningkatan sifat latihan yang sebenarnya dengan tujuan agar tujuan sekolah yang sebenarnya meliputi bidang intelektual, penuh perasaan, dan psikomotorik dapat tercapai dan berjalan dengan baik.

TGfU memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengejar untuk melatih peserta didik yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis (Cocca, et al., 2020: 5532). García-Castejón, et al., (2021: 572) menegaskan bahwa menggunakan TGfU secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran (Alcalá & Garijo, 2017: 17) serta meningkatkan waktu latihan aktivitas fisik sedang dan berat (Wang & Wang, 2018: 1), beberapa faktor tersebut menjadikan TGfU salah satu

model utama yang digunakan guru olahraga untuk meningkatkan kesehatan peserta didik. Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, TGfU berkontribusi untuk meningkatkan taktis peserta didik kesadaran dan kinerja (Dania, et al., 2017: 7), bersama dengan perasaan otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil.

Model pembelajaran TGfU didasarkan pada enam komponen, dalam proses pelaksanaannya yaitu (1) permainan, (2) aplikasi permainan, (3) kesadaran taktis, (4) membuat keputusan yang tepat, (5)) melakukan keterampilan, (6) kinerja (Qohhar & Pazriansyah, 2019: 27). Model TGfU berkembang sebagai aplikasi praktis menggunakan model pembelajaran berbasis permainan enam langkah melalui pendekatan taktis teknis, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 3, berkembang di Universitas Loughborough di akhir 1960-an. TGfU lainnya versi dengan beberapa elemen tambahan dari persepsi isyarat, latihan keterampilan dan perspektif pembelajaran terletak diciptakan sebagai versi revisi TGfU oleh Kirk dan MacPhail seperti pada Gambar 4. Kedua versi TGfU ini menekankan pada taktik dan elemen keterampilan bermain. Namun, untuk menjadikan TGfU sebagai pendekatan pelatihan bermain *game* yang lebih holistik, pertimbangan harus diberikan kepada HR bpm sebagai indeks kunci untuk mengontrol kecil intensitas bermain game sisi (Nathan, 2019: 15).

Pendapat Barba-Martin et al., (2020: 12) 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 peserta didik, 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 diajarkan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

2. Interaksi antara Model Pembelajaran (PBL dan TGfU) dengan Motivasi Belajar (Tinggi dan Rendah) terhadap Hasil Belajar Bola Basket

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa 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 bola basket, dengan nilai $F_{20,123}$ dan $p > 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

Terkait dengan PJOK, untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berprestasi tinggi maka peserta didik harus memiliki hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan tolok ukur maksimal yang telah dicapai peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar selama waktu yang telah ditentukan bersama. Dalam suatu lembaga pendidikan, hasil belajar merupakan indikator yang penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Akan tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh motivasi. Oleh karena itu bila motivasi peserta didik tinggi, maka hasil belajar

belajar juga akan meningkat, sebaliknya bila motivasi rendah, maka hasil belajar peserta didik akan menurun.

Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk merubah tingkah laku peserta didik, ternyata banyak faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya adalah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian hasil belajar. Biasanya seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan hasil belajar yang baik. Artinya intensitas motivasi peserta didik akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil dalam belajar (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021: 98).

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai (Retnawati, et al., 2018: 215). Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan, (Waner & Palmer, 2018: 1032; Boud, et al., 2018: 12).

Keberadaan PJOK di sekolah bukan hanya untuk meningkatkan kesehatan dan kesegaran jasmani bagi semua peserta didik, melainkan memberikan pengalaman-pengalaman dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotor bagi diri peserta didik tersebut. Disini guru dituntut menentukan model pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan guru harus menghadapi peserta

didik yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu guru harus mempunyai banyak kreatifitas dalam mengemas sebuah materi pembelajaran agar peserta didik menyukai dan ikut serta berperan aktif dalam setiap pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Pengumpulan data kuesioner hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Pada saat atau penerapan *treatment* semua kelompok tidak dikumpulkan atau dikarantina, sehingga tidak ada kontrol terhadap apa saja aktivitas yang dilakukan sampel di luar, melainkan tinggal di rumah masing-masing. Secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil penelitian.
3. Tidak ada kontrol terhadap sampel, sehingga bisa terjadi interaksi dan sendiri atau bersama dengan yang bukan perlakuannya.
4. Pandemi yang sedang terjadi menjadikan prosedur pelaksanaan harus sesuai protokol kesehatan.

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 model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai $F = 5,318$ dan $p < 0,05$. Kelompok model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih baik dibandingkan dengan kelompok model *Problem Based Learning* (PBL), selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 5,2.
2. 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 bola basket, dengan nilai $F = 20,123$ dan $p > 0,05$.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, implikasi dari hasil penelitian bahwa untuk meningkatkan hasil belajar bola basket dapat dilakukan dengan mengupayakan adanya penerapan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Artinya peserta didik diberikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan disertai dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya agar dalam proses pembelajaran peserta didik 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 peserta didik dalam suatu aktivitas pembelajaran.

C. Saran

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

1. Bagi guru PJOK
 - a. Disarankan agar menggunakan model pembelajaran PBL dan TGfU dalam meningkatkan hasil belajar bola basket. Karena dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar bola basket. Dalam pembelajaran penjas tidak menekankan pada penguasaan teknik dasar melainkan bagaimana peserta didik menggunakan pemahaman taktik dalam situasi bermain, pada akhirnya akan memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik yang akan memunculkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
 - b. Bagi guru PJOK, dewasa ini harus disadari bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sangat penting untuk diberikan dalam proses pembelajaran, supaya kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif, artinya peserta didik tidak banyak yang menunggu giliran untuk melakukan suatu keterampilan, sehingga pembelajaran PJOK dapat tercapai dengan optimal.
2. Bagi penelitian lebih lanjut, terutama dalam meneliti variabel lain dapat dikembangkan model pembelajaran ini secara spesifik dan lebih mendalam.

3. Dalam penelitian ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan terlebih karena keterbatasan dalam pengkajian, untuk meningkatkan hasil belajar bola basket 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

- Abdullah, J., Mohd-Isa, W. N., & Samsudin, M. A. (2019). Virtual reality to improve group work skill and self-directed learning in problem-based learning narratives. *Virtual Reality*, 23(4), 461-471.
- Adina, F. F., Saichudin, & Kinanti, R. S. (2017). Analisis gerak jump shoot terhadap tingkat keberhasilan point di tim bola basket unit kegiatan mahasiswa. *Jurnal Universitas Malang*, 2(2).
- Adiningtyas, W. P., Tomi, A., & Yudasmara, D. S. (2020). Survei pembinaan ekstrakurikuler bolabasket pada peserta didik Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(1), 32–38.
- Aini, D., Latifah, S., & Hamid, A. (2021). Problem based learning (pbl) model: its effect in improving students' critical thinking skill. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 183-190.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alcalá, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching games for understanding: A comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of human kinetics*, 59, 17.
- Ali, S. S. (2019). Problem based learning: a student-centered approach. *English language teaching*, 12(5), 73-78.
- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh model pembelajaran numbered head together (nht) dan teaching games for understanding (TGfU) terhadap hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(1), 8-14.
- Arens, A. K., Marsh, H. W., Pekrun, R., Lichtenfeld, S., Murayama, K., & vom Hofe, R. (2017). Math self-concept, grades, and achievement test scores: Long-term reciprocal effects across five waves and three achievement tracks. *Journal of Educational Psychology*, 109(5), 621.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.

- Aryanti, S., Solahuddin, S., & Azhar, S. (2021). Learning forehand service badminton using teaching games for understanding (TGFU) students. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 305-317.
- Balim, A. G., Inel-Ekici, D., & Özcan, E. (2016). Concept cartoons supported problem based learning method in middle school science Classrooms. *Journal of Education and Learning*, 5(2), 272-284.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330.
- Barrera-Domínguez, F. J., Almagro, B. J., Tornero-Quiñones, I., Sáez-Padilla, J., Sierra-Robles, Á., & Molina-López, J. (2020). Decisive factors for a greater performance in the change of direction and its angulation in male basketball players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(18), 6598.
- Ben-Eliyahu, A., Moore, D., Dorph, R., & Schunn, C. D. (2018). Investigating the multidimensionality of engagement: Affective, behavioral, and cognitive engagement across science activities and contexts. *Contemporary Educational Psychology*, 53, 87-105.
- Bindayna, K. M., & Deifalla, A. (2020). The curriculum at the college of medicine and medical sciences at Arabian Gulf University: A way forward to meet the future medical education needs. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 7, 2382120520932904.
- Bosica, J., Pyper, J. S., & MacGregor, S. (2021). Incorporating problem-based learning in a secondary school mathematics preservice teacher education course. *Teaching and Teacher Education*, 102, 103335.
- Boud, D., Ajjawi, R., Dawson, P., & Tai, J. (Eds.). (2018). *Developing evaluative judgement in higher education: Assessment for knowing and producing quality work*. London: Routledge.
- Bourdas, D. I., Zacharakis, E. D., Travlos, A. K., & Souglis, A. (2021). Return to basketball play following covid-19 lockdown. *Sports*, 9(6), 81.
- Brass, M., Liefoghe, B., Braem, S., & De Houwer, J. (2017). Following new task instructions: Evidence for a dissociation between knowing and doing. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 81, 16-28.

- Brilingaite, A., Bukauskas, L., & Juškevičienė, A. (2018). Competency assessment in problem-based learning projects of information technologies students. *Informatics in Education, 17*(1), 21-44.
- Brusseau, T. A., Erwin, H., Darst, P. W., & Pangrazi, R. P. (2020). *Dynamic physical education for secondary school students*. Human Kinetics.
- Budiman, R. (2016). Developing learning media based on augmented reality (AR) to improve learning motivation. *Journal of Education, Teaching and Learning, 1*(2), 89-94.
- Budiwanto. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UM Pres.
- Canli, U., & Koçak, Ç. V. (2018). The relationship of shooting skill with functional movement performance and attention level of basketball players. *Journal of Education and Training Studies, 6*(n12a), 49-54.
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy, 23*(3), 294-310.
- Cavicchia, M. L., Cusumano, A. M., & Bottino, D. V. (2018). Problem-based learning implementation in a health sciences blended-learning program in Argentina. *International journal of medical education, 9*, 45.
- Chaudhuri, J. D. (2020). Stimulating intrinsic motivation in millennial students: A new generation, a new approach. *Anatomical sciences education, 13*(2), 250-271.
- Cheng, X., Su, L., & Zarifis, A. (2019). Designing a talents training model for cross-border e-commerce: a mixed approach of problem-based learning with social media. *Electronic Commerce Research, 19*(4), 801-822.
- Ciotto, C. M., & Gagnon, A. G. (2018). Promoting social and emotional learning in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 89*(4), 27-33.
- Cocca, A., Carbajal Baca, J. E., Hernández Cruz, G., & Cocca, M. (2020). Does A Multiple-Sport Intervention Based on the TGfU Pedagogical Model for Physical Education Increase Physical Fitness in Primary School Children?. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(15), 5532.

- Cohen, A. D., & Henry, A. (2019). Focus on the language learner: Styles, strategies and motivation 1. In *An introduction to applied linguistics* (pp. 165-189). Routledge.
- Cook, D. A., & Artino Jr, A. R. (2016). Motivation to learn: an overview of contemporary theories. *Medical education*, 50(10), 997-1014.
- 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*, 3(2).
- Darmayanti, H. (2019). Pembelajaran dengan pendekatan saintifik di tingkat pendidikan SD/MI. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 2(1), 87-82.
- Desy, J., Busche, K., Cusano, R., Veale, P., Coderre, S., & McLaughlin, K. (2018). How teachers can help learners build storage and retrieval strength. *Medical teacher*, 40(4), 407-413.
- Dewi, R., Gustiawati, R., & Afrinaldi, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 85-92.
- Dickmann, T., Opfermann, M., Dammann, E., Lang, M., & Rumann, S. (2019). What you see is what you learn? The role of visual model comprehension for academic success in chemistry. *Chemistry Education Research and Practice*, 20(4), 804-820.
- Dimiyati. (2018). *Psikologi olahraga: metode latihan mental bola basket*. Yogyakarta: UNY Press.
- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- D'Elia, F., Rago, V., Ermidis, G., & Raiola, G. (2020). Relationship between lower limb asymmetries and functional capacities in women in Basketball: A case study. *Sport Science*, 13(1), 90-95.
- Dyson, B., Howley, D., & Wright, P. M. (2021). A scoping review critically examining research connecting social and emotional learning with three model-based practices in physical education: Have we been doing this all along?. *European Physical Education Review*, 27(1), 76-95.

- Edelson, D. C., Reiser, B. J., McNeill, K. L., Mohan, A., Novak, M., Mohan, L., ... & Suárez, E. (2021). Developing research-based instructional materials to support large-scale transformation of science teaching and learning: The approach of the OpenSciEd middle school program. *Journal of Science Teacher Education*, 32(7), 780-804.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2020). *Using educational psychology in teaching*. Pearson Education, Incorporated.
- Eom, S. B., & Ashill, N. J. (2018). A system's view of e-learning success model. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 16(1), 42-76.
- Fadhilah, U. (2019). Motivasi belajar bahasa inggris mahasiswa Stikes Hangtuh Tanjungpinang. *Jurnal Keperawatan*, 7(2), 709-724.
- Fahrudin, F. (2018). Pengaruh sikap guru dan iklim organisasi terhadap motivasi belajar dan dampaknya terhadap prestasi belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 1(1), 23-29.
- Farias, C., Wallhead, T., & Mesquita, I. (2020). "The project changed my life": Sport education's transformative potential on student physical literacy. *Research quarterly for exercise and sport*, 91(2), 263-278.
- Festiawan, R., Hooi, L. B., Widiawati, P., Yoda, I. K., Adi, S., Antoni, M. S., & Nugroho, A. I. (2021). The problem-based learning: how the effect on student critical thinking ability and learning motivation in COVID-19 pandemic?. *Journal Sport Area*, 6(2), 231-243.
- Gagnon, A. G. (2016). Creating a positive social-emotional climate in your elementary physical education program. *Strategies*, 29(3), 21-27.
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a hybrid educational program between the model of personal and social responsibility (tpsR) and the teaching games for understanding (TGfU) in physical education and its effects on health: an approach based on mixed methods. *Children*, 8(7), 573.
- Geng, S., Law, K. M., & Niu, B. (2019). Investigating self-directed learning and technology readiness in blending learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-22.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education. *PloS one*, 12(6), e0179876.

- Gopalan, V., Zulkifli, A. N., & Bakar, J. A. A. (2016, August). A study of students' motivation using the augmented reality science textbook. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1761, No. 1, p. 020040). AIP Publishing LLC.
- Gorghiu, G., Drăghicescu, L. M., Cristea, S., Petrescu, A. M., & Gorghiu, L. M. (2015). Problem-based learning-an efficient learning strategy in the science lessons context. *Procedia-social and behavioral sciences*, *191*, 1865-1870.
- Graesser, A. C., Fiore, S. M., Greiff, S., Andrews-Todd, J., Foltz, P. W., & Hesse, F. W. (2018). Advancing the science of collaborative problem solving. *Psychological Science in the Public Interest*, *19*(2), 59-92.
- Grant Jr, D. E., & Hill, J. B. (2020). Activating culturally empathic motivation in diverse students. *Journal of Education and Learning*, *9*(5), 45-58.
- Gubacs-Collins, K., & Olsen, E. B. (2010). Implementing a tactical games approach with sport education: A chronicle. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, *81*(3), 36-42.
- Hao, Y., Lee, K. S., Chen, S. T., & Sim, S. C. (2019). An evaluative study of a mobile application for middle school students struggling with English vocabulary learning. *Computers in Human Behavior*, *95*, 208-216.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil esensi berpikir kreatif & motivasi belajar siswa*. Bandung: Pantera Publishing.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of Teaching Games for Understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, *20*(3), 1369-1379.
- Haryati, S. (2017). *Belajar-pembelajaran berbasis active learning melalui pembelajaran*. Magelang: Graha Cendikia.
- Hasan, N. (2019). Implementasi pendekatan saintifik dalam meningkatkan minat belajar pai di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Al-Makrifat*, *4*(2).

- Idham, Z., Neldi, H., Komaini, A., Sin, T. H., & Damrah, D. (2022). Pengaruh kebugaran jasmani, status gizi, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4078-4089.
- Iswahyudi, D. (2019, November). Optimization of Web-Based Learning Media in SMK PGRI 3 Walikukun. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1413, No. 1, p. 012026). IOP Publishing.
- Jacobs, S., Atack, L., Ng, S., Haghiri-Vijeh, R., & Dell'Elce, C. (2015). A peer mentorship program boosts student retention. *Nursing2021*, 45(9), 19-22.
- Jorre de St Jorre, T., & Oliver, B. (2018). Want students to engage? Contextualise graduate learning outcomes and assess for employability. *Higher Education Research & Development*, 37(1), 44-57.
- Kaplan, B. (2012). *Bball basics for kids: a basketball handbook*. Blomington: Universe.
- Karimi, N., Saadat-Gharin, S., Tol, A., Sadeghi, R., Yaseri, M., & Mohebbi, B. (2019). A problem-based learning health literacy intervention program on improving health-promoting behaviors among girl students. *Journal of education and health promotion*, 8.
- Kassab, S. E., Hassan, N., El-Araby, S., Salem, A. H., Alrebish, S. A., Al-Amro, A. S., ... & Hamdy, H. (2017). Development and validation of the motivation for tutoring questionnaire in problem-based learning programs. *Health Professions Education*, 3(1), 50-58.
- Kassem, M. A. M. (2018). Improving EFL students' speaking proficiency and motivation: a hybrid problem-based learning approach. *Theory & Practice in Language Studies*, 8(7).
- Kassymova, G., Akhmetova, A., Baibekova, M., Kalniyazova, A., Mazhinov, B., & Mussina, S. (2020). E-Learning environments and problem-based learning. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 346-356.
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The impact of an augmented reality application on learning motivation of students. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2019.
- Kim, N. J. (2017). *Enhancing students' higher order thinking skills through computer-based scaffolding in problem-based learning*. Logan: Utah State University.

- King, R. B., & Datu, J. A. D. (2017). Materialism does not pay: Materialistic students have lower motivation, engagement, and achievement. *Contemporary Educational Psychology, 49*, 289-301.
- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (Eds.). (2021). *Introduction to Kinesiology: Studying Physical Activity*. USA: Human Kinetics.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving schools, 19*(3), 267-277.
- Law, K. M., & Jakubiak, M. (2020). Determinants of students' entrepreneurial intention-a comparative study in Poland and Hong Kong. *International Journal of Innovation and Learning, 28*(1), 59-81.
- Lazowski, R. A., & Hulleman, C. S. (2016). Motivation interventions in education: A meta-analytic review. *Review of Educational research, 86*(2), 602-640.
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. (2019). The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment. *Computers & Education, 133*, 43-55.
- Liu, W. S., Li, X. W., & Zou, Y. M. (2019). The formation of teachers' intrinsic motivation in professional development. *Integrative Psychological and Behavioral Science, 53*(3), 418-430.
- Lopes, R. M., Hauser-Davis, R. A., Oliveira, M. M., Pierini, M. F., de Souza, C. A. M., Cavalcante, A. L. M., ... & da Fonseca Tinoca, L. A. (2020). Principles of problem-based learning for training and professional practice in ecotoxicology. *Science of The Total Environment, 702*, 134809.
- Lotfi, G., Hatami, F., & Zivari, F. (2019). The effect of model's skill level and frequency of feedback on learning a simple serial aiming task. *Motor Behavior, 11*(36), 17-34.
- Mabel, Z., & Britton, T. A. (2018). Leaving late: Understanding the extent and predictors of college late departure. *Social science research, 69*, 34-51.
- Major, T. (2018). Problem-based learning pedagogies in teacher education: The case of Botswana. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning, 12*(1), 1.

- Malmia, W., Makatita, S. H., Lisaholit, S., Azwan, A., Magfirah, I., Tinggapi, H., & Umanailo, M. C. B. (2019). Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes. *Int. J. Sci. Technol. Res*, 8(9), 1140-1143.
- Marbun, P. (2021). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science research and its development journal)*, 12(2), 129-142.
- Mawarti, S., & Arsiwi, A. A. (2020). Analisis pengembangan materi pembelajaran bola basket berorientasi high order thinking skill di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 55-64.
- Mayanto, A., Zulfikar, Z., & Faisal, A. (2020). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya kognitif terhadap motivasi dan hasil belajar penjas. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i01,251>.
- Melin-Johansson, C., Österlind, J., Hagelin, C. L., Henoch, I., Ek, K., Bergh, I., & Browall, M. (2018). Undergraduate nursing students' transformational learning during clinical training. *International Journal of Palliative Nursing*, 24(4), 184-192.
- Merino-Barrero, J. A., Valero-Valenzuela, A., Pedreño, N. B., & Fernandez-Río, J. (2019). Impact of a sustained TPSR program on students' responsibility, motivation, sportsmanship, and intention to be physically active. *Journal of Teaching in Physical Education*, 39(2), 247-255.
- Merritt, J., Lee, M. Y., Rillero, P., & Kinach, B. M. (2017). Problem-based learning in K–8 mathematics and science education: A literature review. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2), 3.
- Mezak, J., & Papak, P. P. (2019, May). Problem based learning for primary school junior grade students using digital tools. In *2019 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)* (pp. 697-702). IEEE.
- Miller, A. (2015). Games centered approaches in teaching children & adolescents: Systematic review of associated student outcomes. *Journal of teaching in physical education*, 34(1), 36-58.
- Mushlihuddin, R. (2018). The effectiveness of problem-based learning on students' problem solving ability in vector analysis course. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 948, No. 1, p. 012028). IOP Publishing.

- Nasihah, E. D., Supeno, S., & Lesmono, A. D. (2020). Pengaruh tutor sebaya dalam pembelajaran problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis fisika siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 44-57.
- Nathan, S. (2019). Commentary: Teaching Games of Understanding (TGfU) coaching effects on heart rate among Malaysian and Indian Junior Hockey Players. *Journal of Cardiology and Cardiovascular Sciences*, 3(3).
- Ngan, S. C., & Law, K. M. (2015). Exploratory network analysis of learning motivation factors in e-learning facilitated computer programming courses. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 24(4), 705-717.
- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with smartphones in testing and assessment of language teaching and learning, the need of training on mobile devices for Vietnamese teachers and students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4), 286-296.
- Nurul, A. K. (2019). Anderson taxonomy-based intensive test evaluation tool for senior high school. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(1).
- Olivier, E., Archambault, I., De Clercq, M., & Galand, B. (2019). Student self-efficacy, classroom engagement, and academic achievement: Comparing three theoretical frameworks. *Journal of youth and adolescence*, 48(2), 326-340.
- Omi, Y., Sugimoto, D., Kuriyama, S., Kurihara, T., Miyamoto, K., Yun, S., ... & Hirose, N. (2018). Effect of hip-focused injury prevention training for anterior cruciate ligament injury reduction in female basketball players: a 12-year prospective intervention study. *The American journal of sports medicine*, 46(4), 852-861.
- Pandey, R., Goel, S., & Koushal, V. (2018). Assessment of motivation levels and associated factors among the nursing staff of tertiary-level government hospitals. *The International journal of health planning and management*, 33(3), e721-e732.
- Patall, E. A., Vasquez, A. C., Steingut, R. R., Trimble, S. S., & Pituch, K. A. (2016). Daily interest, engagement, and autonomy support in the high school science classroom. *Contemporary Educational Psychology*, 46, 180-194.
- Phungsuk, R., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2017). Development of a problem-based learning model via a virtual learning environment. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), 297-306.

- Pembridge, J. J., & Paretto, M. C. (2019). Characterizing capstone design teaching: A functional taxonomy. *Journal of Engineering Education*, *108*(2), 197-219.
- Permana, A. I., & Rusdiyanto. (2016). Peningkatan hasil belajar lay up shoot dalam pembelajaran bolabasket dengan permainan lompat kijang pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri Galur tahun ajaran 2015/2016, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *12*(1).
- Polozov, A., & Akhmetzyanov, A. (2019). The technology of obtaining the highest possible result in the upcoming match of top-level basketball teams. *American Journal of Sports Science*, *7*(1), 11–19.
- Purba, B., & Situmorang, B. (2019, November). Development of digital learning media on entrepreneurship subject using creative productive learning strategies. In *ACEIVE 2019: Proceedings of the the 3rd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education*, *ACEIVE* (Vol. 16, p. 87).
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, *4*(2), 53-60.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teaching games for understanding (TGFU) terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar sepakbola. *Physical Activity Journal (PAJU)*, *1*(1), 27-35.
- Quennerstedt, M. (2019). Physical education and the art of teaching: Transformative learning and teaching in physical education and sports pedagogy. *Sport, Education and Society*, *24*(6).
- Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. *PloS one*, *15*(4), e0231269.
- Ramadhani, R., Rofiqul, U. M. A. M., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2019). The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-google classroom for senior high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, *7*(2), 137-158.
- Ramirez, A. G., Hu, Y., Kim, H., & Rasmussen, S. K. (2018). Long-term skills retention following a randomized prospective trial on adaptive procedural training. *Journal of surgical education*, *75*(6), 1589-1597.

- Ranjanie, B., & Rajeswari, V. (2016). Metacognitive awareness and academic achievement in genetics through problem based learning. *International Journal of Current Research*, 8(01), 25883-25884.
- Raza, S. A., Salemi, J. L., & Zoorob, R. J. (2018). Historical perspectives on prevention paradox: When the population moves as a whole. *Journal of family medicine and primary care*, 7(6), 1163.
- Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, A., & Anazifa, R. D. (2018). Teachers' knowledge about higher-order thinking skills and its learning strategy. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(2), 215.
- Richards, K. A. R., Ivy, V. N., Wright, P. M., & Jerris, E. (2019). Combining the skill themes approach with teaching personal and social responsibility to teach social and emotional learning in elementary physical education. *Journal of physical education, recreation & dance*, 90(3), 35-44.
- Rijaluddin, K., & Mardius, A. (2022). Dampak motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani siswa SD Negeri 24 Perupuk Tabing pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(1), 62-68.
- Rodríguez, S., Núñez, J. C., Valle, A., Freire, C., Ferradás, M. D. M., & Rodríguez-Llorente, C. (2019). Relationship between students' prior academic achievement and homework behavioral engagement: the mediating/moderating role of learning motivation. *Frontiers in psychology*, 10, 1047.
- Rohmatunisha, S., Wahyudi, U., & Yudasmaras, D. S. (2020). Survei minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket pada peserta Sekolah Menengah Pertama. *Sport Science and Health*, 2(2), 119–129.
- Ronda, L. T., & Cuzzolin, F. (2020). Strength training for basketball. In *Basketball Sports Medicine and Science* (pp. 779-789). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Rothmaler, K., Nigbur, R., & Ivanova, G. (2017). New insights into insight: Neurophysiological correlates of the difference between the intrinsic “aha” and the extrinsic “oh yes” moment. *Neuropsychologia*, 95, 204-214.
- Rusia, I., & Tiya, K. (2016). Pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VIII SMPN 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 4(2), 85-98.

- Rusmansyah, R., Yuanita, L., Ibrahim, M., Isnawati, I., & Prahani, B. K. (2019). Innovative chemistry learning model: Improving the critical thinking skill and self-efficacy of pre-service chemistry teachers. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 59-76.
- Saqr, M., Fors, U., & Nouri, J. (2018). Menggunakan analisis jaringan sosial untuk memahami Pembelajaran Berbasis Masalah online dan memprediksi kinerja. *PloS satu*, 13 (9), e0203590.
- Serevina, V. (2018). Development of e-module based on problem based learning (pbl) on heat and temperature to improve student's science process skill. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 26-36.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33-38.
- Siagan, M. V., Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of learning materials oriented on problem-based learning model to improve students' mathematical problem solving ability and metacognition ability. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 331-340.
- Simamora, D. F., & Manurung, H. M. (2021). The effect of problem-based learning model during pandemic on the thematic learning outcomes of students in elementary school. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3073-3088.
- Sinclair, P. M., Kable, A., Levett-Jones, T., & Booth, D. (2016). The effectiveness of Internet-based e-learning on clinician behaviour and patient outcomes: a systematic review. *International journal of nursing studies*, 57, 70-81.
- Sitorus, W. I., & Sojanah, J. (2018). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterampilan mengajar guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 233-238.
- Situmorang, E., Hutasuhut, S., & Maipita, I. (2019). The effect of e-learning, student facilitator and explainingmodel learning and self-regulated learning on 11th grade students learning outcomes of economic subject in Senior High School 1 Perbaungan School Year 2019/2020. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 461-469.

- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slathia, R., Singh, H., & Dar, H. A. (2015). Motivation among male and female cricket players of Jammu division: A comparative study. *International Journal in Physical & Applied Science*, 2(4), 53-56.
- Maurer, T. W., Allen, D., Gatch, D. B., Shankar, P., & Sturges, D. (2013). A comparison of student academic motivations across three course disciplines. *Journal of Scholarship on Teaching & Learning*, 13(5), 77.
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa. *ISLAMIKA*, 3(1), 97-107.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulnawir, S., Muhammadong, M., & Usman, A. (2020). Analisis motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani di SMA Negeri 9 Makassar. *Journal of Sport and Physical Education*, 1(1).
- Sunarko, A., & Firdaus, A. M. (2021). Pendekatan saintifik dalam pengembangan metode dan strategi pembelajaran agama islam di Indonesia. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 68-74.
- Suryadi, R. J. (2017). Model latihan dribble bolabasket untuk pemula. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(2).
- Suyono, H. (2015). *Implementasi belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsuar, S., & Abidin, Z. (2016). Perbandingan efektivitas model pembelajaran tgf dan inquiry dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas v pada mata pelajaran olahraga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, 1(1), 1-15.
- Tai, J., Molloy, E., Haines, T., & Canny, B. (2016). Same-level peer-assisted learning in medical clinical placements: a narrative systematic review. *Medical education*, 50(4), 469-484.
- Tam, N. T. M. (2018). Using problem-based learning to promote students' use of higher-order thinking skills and facilitate their learning. *VNU Journal of Foreign Studies*, 34(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.
- Teramoto, M., & Cross, C. L. (2018). Importance of team height to winning games in the National Basketball Association. *International Journal of Sports Science & Coaching*, *13*(4), 559–568.
- Tsatse, A., & Sorensen, E. (2021). Reflections on the development of scenario and problem-based chemical engineering projects. In *Computer Aided Chemical Engineering* (Vol. 50, pp. 2033-2038). Elsevier.
- Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, *12*(1), 10.
- Vanoostveen, R., Desjardins, F., & Bullock, S. (2019). Professional development learning environments (PDLEs) embedded in a collaborative online learning environment (COLE): Moving towards a new conception of online professional learning. *Education and information technologies*, *24*(2), 1863-1900.
- Villegas, A. M., SaizdeLaMora, K., Martin, A. D., & Mills, T. (2018, April). Preparing future mainstream teachers to teach English language learners: A review of the empirical literature. In *The Educational Forum* (Vol. 82, No. 2, pp. 138-155). Routledge.
- Walton-Fisette, J. L., & Wuest, D. A. (2018). *Foundations of physical education, exercise science, and sport*. McGraw-Hill Education.
- Wang, M., & Wang, L. (2018). Teaching games for understanding intervention to promote physical activity among secondary school students. *BioMed research international*, 2018.
- Wanner, T., & Palmer, E. (2018). Formative self-and peer assessment for improved student learning: the crucial factors of design, teacher participation and feedback. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, *43*(7), 1032-1047.
- Wang, G., Zhao, H., Guo, Y., & Li, M. (2019, August). Integration of flipped classroom and problem based learning model and its implementation in university programming course. In *2019 14th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE)* (pp. 606-610). IEEE.

- Wei, X., Weng, D., Liu, Y., & Wang, Y. (2015). Teaching based on augmented reality for a technical creative design course. *Computers & Education, 81*, 221-234.
- Wijoyo, H., Santamoko, R., Muliansyah, D., Yonata, H., & Handoko, A. L. (2020). The development of affective learning model to improve student's emotional quotient. *Journal of Critical Reviews, 7*(19).
- Wright, P. M., & Richards, K. A. R. (2021). *Teaching social and emotional learning in physical education*. Jones & Bartlett Learning.
- Wyness, L., & Dalton, F. (2018). The value of problem-based learning in learning for sustainability: Undergraduate accounting student perspectives. *Journal of Accounting Education, 45*, 1-19.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan portal rumah belajar kemendikbud sebagai model pembelajaran daring di sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 5*(1), 61-68.
- Yilmaz, N. D., Velipasaoglu, S., Ozan, S., Basusta, B. U., Midik, O., Mamakli, S., ... & Sahin, H. (2016). A multicenter study: how do medical students perceive clinical learning climate?. *Medical education online, 21*(1), 30846.
- Yudha, Artanayasa, & Spyawanawati. (2017). Pengaruh penerapan metode pembelajaran teaching games for understanding (TGFU) terhadap hasil belajar passing control sepak bola. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, 8*(2).
- Yuniara, P., & Surya, E. (2017). Application of problem based learning to students' improving on mathematics concept of ability. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR), 33*(3), 261-269.
- Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya. *Teorema: Teori dan Riset Matematika, 4*(2), 111-120.
- Zappone, A., Di Renzo, M., & Debbah, M. (2019). Wireless networks design in the era of deep learning: Model-based, AI-based, or both?. *IEEE Transactions on Communications, 67*(10), 7331-7376.
- Zulraflia, Z. (2021). Pengaruh kemampuan gerak dan motivasi terhadap hasil belajar mahasiswa penjas FKIP Universitas Islam Riau. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES), 4*(01), 91-101.

LAMPIRAN

Lampiran 1. 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 kesediaan 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 pengalamanmu. 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 pahami 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
A	Kesehatan				
1	Saya merasa bugar setelah mengikuti pembelajaran bola basket				
2	Saya mengikuti pembelajaran bola basket supaya menjadi lebih sehat				
3	Saya merasa mengantuk setelah mengikuti pembelajaran bola basket				
4	Pembelajaran bola basket tidak membuat saya menjadi lebih sehat				
B	Bakat				
5	Saya mempunyai keterampilan bola basket yang lebih baik dari teman-teman yang lain				
6	Saya mengikuti pembelajaran bola basket karena ingin berprestasi dalam bidang olahraga				
7	Saya mengikuti pembelajaran bola basket dengan tekun untuk mengembangkan bakat yang saya miliki				
8	Saya tidak mempunyai bakat dalam olahraga bola basket, maka saya merasa malas mengikuti pembelajaran				
C	Minat				
9	Saya antusias mengikuti pembelajaran bola basket karena menyenangkan				
10	Saya lebih tertarik mengobrol dengan teman daripada mengikuti pembelajaran bola basket				
11	Saya tertarik mengikuti pembelajaran bola basket atas keinginan sendiri				
12	Saya tidak ingin mempelajari pembelajaran bola basket secara lebih mendalam				
D	Metode mengajar				
13	Pembelajaran bola basket yang dipilih oleh guru sangat bervariasi, sehingga tidak membosankan				
14	Guru sering memberi pujian, jika saya bisa melakukan gerakan dengan baik				

15	Cara mengajar guru PJOK sangat mudah dipahami dan diterima oleh siswa				
16	Metode mengajar guru PJOK membosankan				
E	Media pembelajaran				
17	Guru menggunakan media pembelajaran bola basket yang menarik				
18	Saya sangat senang jika peralatan olahraga yang digunakan masih bagus				
19	Media yang digunakan dalam pembelajaran bola basket membuat saya bosan				
20	Guru menjelaskan dengan menggunakan video atau gambar yang membuat saya tertarik				
F	Lingkungan				
21	Saya mengikuti pembelajaran bola basket karena orang tua mendukung				
22	Saya mengikuti pembelajaran bola basket karena suasana pembelajaran menyenangkan				
23	Lapangan bola basket yang digunakan untuk pembelajaran dalam kondisi baik				
24	Lingkungan pembelajaran bola basket sempit, sehingga membuat saya tidak antusias				

Lampiran 2. Instrumen Tes Pilihan Ganda

Jawab soal berikut dengan memberikan tanda silang (X). Untuk jawaban yang benar diberi skor = 1, bila salah diberi skor = 0

1. Posisi awal kaki saat akan melakukan tembakan (*shooting*) satu tangan bola basket adalah
 - a. melangkah
 - b. menyilang di depan
 - c. rapat dan lurus
 - d. menyilang di belakang
2. Gerakan lutut dan pinggul saat melakukan tembakan (*shooting*) satu tangan bola basket adalah
 - a. naik
 - b. turun
 - c. berputar
 - d. menyilang
3. Bentuk gerakan arah bola hasil melakukan tembakan (*shooting*) satu tangan bola basket adalah
 - a. datar
 - b. parabol
 - c. lurus
 - d. Menyilang
4. Bentuk gerakan lengan saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah
 - a. mendorong bola ke arah ring
 - b. melempar bola ke arah ring
 - c. menghantar bola ke arah ring
 - d. memukul bola ke arah ring
5. Gerakan salah satu kaki saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah
 - a. menolak ke atas
 - b. menolak ke depan
 - c. menolak ke samping
 - d. menolak ke belakang
6. Posisi lutut yang benar saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah
 - a. tinggi dan datar
 - b. tinggi dan landai
 - c. tinggi dan menyilang
 - d. rendah dan datar
7. Posisi badan yang benar saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah
 - a. ditegakkan
 - b. dimiringkan
 - c. dibungkukkan
 - d. dibulatkan
8. Pendaratan kaki yang benar setelah melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah
 - a. menggunakan kedua ujung kaki
 - b. menggunakan salah satu kaki
 - c. menggunakan kedua tumit kaki
 - d. menggunakan kedua pinggir kaki

9. Gerakan lutut dan pinggul saat melakukan tembakan (*shooting*) dua tangan bola basket adalah
- naik
 - turun
 - berputar
 - Menyilang
10. Pelepasan bola dari tangan saat melakukan *passing* atau lemparan bola basket melalui atas kepala adalah
- ketika tangan posisi memegang bola
 - ketika siku tangan posisi membengkok
 - ketika lengan posisi lurus
 - ketika posisi badan tegak
11. Akhir gerakan lengan setelah melakukan tembakan (*shooting*) dua tangan bola basket adalah
- ditekuk rileks
 - lurus rileks
 - lurus ditegangkan
 - lurus disilangkan
12. Posisi awal badan saat melakukan *passing* atau lemparan bola basket melalui atas kepala adalah
- menghadap arah lemparan
 - menyamping arah lemparan
 - membelakangi arah lemparan
 - menyilang arah lemparan
13. Gerakan lengan saat melakukan *passing* atau lemparan bola basket melalui atas kepala adalah
- mengayun bola ke arah lemparan
 - memukul bola ke arah lemparan
 - memutar bola ke arah lemparan
 - mendorong bola ke arah lemparan
14. Akhir gerakan posisi badan setelah melakukan *passing* atau lemparan bola saat melalui atas kepala adalah
- berat badan dibawa ke depan
 - berat badan dibawa ke samping
 - berat badan dibawa ke belakang
 - berat badan dibawa ke atas
15. Dalam gerakan lay-up kanan , langkah kaki yang tepat saat bola sudah di pegang dengan kedua tangan adalah ...
- Kanan – kiri –kanan-lompat
 - Kiri –kanan – kiri-lompat
 - Kanan – kiri- lompat
 - Kiri – kanan – Lompat

Lampiran 3. Tes Psikomotor

No	Nama	Penilaian Keterampilan Gerak													
		Prosedural Gerakan													
		Lemparan melalui atas kepala				Tembakan satu tangan				Lay-up shoot				Σ	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															

Cara penilaian:

Nilai 4: jika empat kriteria dilakukan secara benar

Nilai 3: jika tiga kriteria dilakukan secara benar

Nilai 2: jika dua kriteria yang dilakukan secara benar

Nilai 1: jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

Penilaian

Skor Maks = 12

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Lampiran 4. Data Uji Coba

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Σ
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	4	2	3	2	2	57
2	2	1	1	3	2	1	3	1	2	3	1	1	2	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3	1	48
3	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	3	3	1	3	2	2	3	2	3	3	50
4	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	82
5	1	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	48
6	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	83
7	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	65
8	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	1	1	1	2	58
9	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
10	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	31
11	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	82
12	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	77
13	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	85
14	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	3	80
15	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	64
16	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70
17	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	62
18	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	64
19	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	2	1	2	3	3	2	3	3	62
20	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	65
21	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	68
22	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	63
23	3	2	3	1	3	1	2	1	1	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	54
24	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
25	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	1	62
26	3	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	69
27	1	2	3	3	3	3	2	3	1	1	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	64
28	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	71
29	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	2	77
30	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	1	1	2	1	2	59

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	128.2667	564.202	.531	.745
VAR00002	128.2667	561.444	.728	.743
VAR00003	128.0667	558.133	.708	.741
VAR00004	128.4000	569.697	.527	.747
VAR00005	128.1333	567.706	.512	.746
VAR00006	128.4667	569.568	.536	.747
VAR00007	128.2000	569.959	.577	.747
VAR00008	128.3667	568.861	.592	.747
VAR00009	128.5000	571.569	.424	.748
VAR00010	128.2667	567.857	.518	.746
VAR00011	128.2000	556.855	.779	.741
VAR00012	127.9667	558.171	.785	.741
VAR00013	128.3000	573.666	.445	.749
VAR00014	127.9000	558.162	.779	.741
VAR00015	127.7000	564.976	.696	.745
VAR00016	127.8667	565.361	.604	.745
VAR00017	128.0333	554.516	.850	.739
VAR00018	127.9333	566.823	.485	.746
VAR00019	128.0333	560.378	.838	.742
VAR00020	127.9000	566.507	.528	.746
VAR00021	128.1000	560.369	.618	.743
VAR00022	128.1000	565.679	.647	.745
VAR00023	127.9333	563.030	.602	.744
VAR00024	128.4667	569.568	.536	.747
Total	65.4333	147.151	1.000	.936

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.936	24

Lampiran 6. Data Penelitian Motivasi Belajar

MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Σ	
1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	1	3	57	
2	2	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	3	1	2	2	2	2	2	2	45
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	49	
4	1	2	4	3	3	3	4	4	1	3	3	3	4	2	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	75	
5	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	4	4	4	1	4	3	3	3	1	4	3	4	4	4	3	73
6	3	3	3	3	3	3	2	4	1	2	3	4	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	73
7	2	2	4	3	3	3	1	4	1	1	3	2	3	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	58
8	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	75
9	3	2	4	4	4	4	1	2	3	2	4	3	4	2	2	3	2	2	3	1	4	4	4	4	3	70
10	2	3	4	4	4	4	1	2	3	4	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	4	4	4	4	1	67
11	2	2	3	4	4	4	2	2	2	1	3	4	2	3	3	1	3	1	4	2	3	4	4	4	1	64
12	2	4	4	3	3	4	3	3	1	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	80
13	2	2	4	4	4	4	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	2	3	4	4	4	1	67
14	2	1	3	4	4	4	1	1	3	4	1	3	3	3	3	2	1	1	4	3	4	4	4	4	1	64
15	2	1	4	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	1	4	2	3	1	4	4	4	4	4	3	64
16	3	3	3	4	4	4	1	1	3	3	1	3	3	2	4	2	1	1	1	2	3	4	4	4	1	61
17	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	85
18	1	4	4	4	4	4	1	1	4	3	3	3	3	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	75
19	4	2	4	4	4	4	4	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	1	69
20	3	2	4	4	3	4	1	1	3	3	1	1	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	69
21	2	1	4	4	4	4	1	1	4	4	1	1	3	3	2	3	1	1	1	4	4	4	4	4	1	62
22	2	3	4	4	4	4	1	1	4	4	1	2	2	2	3	3	1	4	1	4	2	4	4	4	4	68
23	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	82
24	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	78
25	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	70

26	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
27	2	2	3	2	2	2	1	3	4	3	2	1	3	3	3	2	3	1	1	2	1	2	2	53
28	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	54
29	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	2	2	58
30	2	2	2	1	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	56
31	3	4	2	3	3	1	3	1	4	4	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	64
32	3	4	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	65
33	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	55
34	1	3	3	3	3	2	1	1	1	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	55
35	2	2	3	2	1	4	2	3	4	2	1	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	59
36	1	3	3	2	4	2	1	1	3	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	51
37	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	71
38	3	3	3	1	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	59
39	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	55
40	1	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	54

Lampiran 7. Data *Pretest* dan *Posttest*

PEMBAGIAN KELOMPOK				
No	Hasil	Kategori	Keterangan	Pembagian Kelompok
1	85	Tinggi		
2	82	Tinggi		
3	80	Tinggi		
4	78	Tinggi		
5	75	Tinggi		
6	75	Tinggi		
7	75	Tinggi		
8	73	Tinggi		
9	73	Tinggi		
10	72	Tinggi		MOTIVASI TINGGI
11	71	Tinggi		
12	70	Tinggi		
13	70	Tinggi		
14	69	Tinggi		
15	69	Tinggi		
16	68	Tinggi		
17	67	Tinggi		
18	67	Tinggi		
19	65	Tinggi		
20	64	Tinggi		
21	64	Rendah		
22	64	Rendah		
23	64	Rendah		
24	62	Rendah		
25	61	Rendah		
26	59	Rendah		
27	59	Rendah		
28	58	Rendah		
29	58	Rendah		
30	57	Rendah		MOTIVASI RENDAH
31	56	Rendah		
32	55	Rendah		
33	55	Rendah		
34	55	Rendah		
35	54	Rendah		
36	54	Rendah		
37	53	Rendah		
38	51	Rendah		
39	49	Rendah		
40	45	Rendah		

Pretest Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

HASIL TES KOGNITIF

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	9	60,00
2	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	8	53,33
3	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	8	53,33
4	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	8	53,33
5	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	8	53,33
6	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6	40,00
7	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	7	46,67
8	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	6	40,00
9	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	9	60,00
10	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33
11	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	7	46,67
12	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	9	60,00
13	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	8	53,33
14	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	9	60,00
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	9	60,00
16	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	9	60,00
17	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	8	53,33
18	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	6	40,00
19	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	9	60,00
20	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	8	53,33

HASIL TES PSIKOMOTOR

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	Lay-up shoot	Σ	Nilai
1	2	2	2	6	50,00
2	2	1	1	4	33,33
3	2	1	1	4	33,33
4	1	2	1	4	33,33
5	1	2	3	6	50,00
6	2	2	1	5	41,67
7	1	3	3	7	58,33
8	2	2	1	5	41,67
9	1	2	1	4	33,33
10	2	1	1	4	33,33
11	2	1	2	5	41,67
12	1	1	2	4	33,33
13	1	1	2	4	33,33
14	1	3	1	5	41,67
15	2	2	1	5	41,67
16	1	3	3	7	58,33
17	1	1	3	5	41,67
18	2	1	1	4	33,33
19	1	2	2	5	41,67
20	1	2	1	4	33,33

HASIL BELAJAR

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1	60,00	50,00	110	55.00
2	53,33	33,33	86,66	43.33
3	53,33	33,33	86,66	43.33
4	53,33	33,33	86,66	43.33
5	53,33	50,00	103,33	51.67
6	40,00	41,67	81,67	40.84
7	46,67	58,33	105	52.50
8	40,00	41,67	81,67	40.84
9	60,00	33,33	93,33	46.67
10	53,33	33,33	86,66	43.33
11	46,67	41,67	88,34	44.17
12	60,00	33,33	93,33	46.67
13	53,33	33,33	86,66	43.33
14	60,00	41,67	101,67	50.84
15	60,00	41,67	101,67	50.84
16	60,00	58,33	118,33	59.17
17	53,33	41,67	95	47.50
18	40,00	33,33	73,33	36.67
19	60,00	41,67	101,67	50.84
20	53,33	33,33	86,66	43.33

Ordinal Pairing

No	Kelompok	Hasil Tes
1	A	59,17
2	B	55
3	B	52,5
4	A	51,67
5	A	50,84
6	B	50,84
7	B	50,84
8	A	47,5
9	A	46,67
10	B	46,67
11	B	44,17
12	A	43,33
13	A	43,33
14	B	43,33
15	B	43,33
16	A	43,33
17	A	43,33
18	B	40,84
19	B	40,84
20	A	36,67

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B1)	<i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> (A2B1)
1	59,17	55
2	51,67	52,5
3	50,84	50,84
4	47,5	50,84
5	46,67	46,67
6	43,33	44,17
7	43,33	43,33
8	43,33	43,33
9	43,33	40,84
10	36,67	40,84

Pretest Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

HASIL TES KOGNITIF

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	5	33,33
2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	7	46,67
3	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	8	53,33
4	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	6	40,00
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	13,33
6	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	7	46,67
7	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	6	40,00
8	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	20,00
9	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	4	26,67
10	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6	40,00
11	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	20,00
12	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6	40,00
13	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	6	40,00
14	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	6	40,00
15	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6	40,00
16	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	6	40,00
17	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5	33,33
18	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	6	40,00
19	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	6	40,00
20	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	8	53,33

HASIL TES PSIKOMOTOR

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	Lay-up shoot	Σ	Nilai
1	1	1	1	3	25,00
2	2	1	1	4	33,33
3	2	1	1	4	33,33
4	1	2	1	4	33,33
5	1	1	2	4	33,33
6	2	2	1	5	41,67
7	1	1	3	5	41,67
8	2	2	1	5	41,67
9	1	1	1	3	25,00
10	2	1	1	4	33,33
11	2	1	2	5	41,67
12	1	1	2	4	33,33
13	1	1	2	4	33,33
14	1	1	1	3	25,00
15	1	1	2	4	33,33
16	1	2	2	5	41,67
17	1	1	1	3	25,00
18	2	1	1	4	33,33
19	1	1	2	4	33,33
20	1	1	1	3	25,00

HASIL BELAJAR

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1	33,33	25,00	58,33	29.17
2	46,67	33,33	80,00	40.00
3	53,33	33,33	86,66	43.33
4	40,00	33,33	73,33	36.67
5	13,33	33,33	46,66	23.33
6	46,67	41,67	88,34	44.17
7	40,00	41,67	81,67	40.84
8	20,00	41,67	61,67	30.84
9	26,67	25,00	51,67	25.84
10	40,00	33,33	73,33	36.67
11	20,00	41,67	61,67	30.84
12	40,00	33,33	73,33	36.67
13	40,00	33,33	73,33	36.67
14	40,00	25,00	65,00	32.50
15	40,00	33,33	73,33	36.67
16	40,00	41,67	81,67	40.84
17	33,33	25,00	58,33	29.17
18	40,00	33,33	73,33	36.67
19	40,00	33,33	73,33	36.67
20	53,33	25,00	78,33	39.17

Ordinal Pairing

No	Kelompok	Hasil Tes
1	A	44,17
2	B	43,33
3	B	40,84
4	A	40,84
5	A	40
6	B	39,17
7	B	36,67
8	A	36,67
9	A	36,67
10	B	36,67
11	B	36,67
12	A	36,67
13	A	36,67
14	B	32,5
15	B	30,84
16	A	30,84
17	A	29,17
18	B	29,17
19	B	25,84
20	A	23,33

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B2)	<i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> (A2B2)
1	44,17	43,33
2	40,84	40,84
3	40	39,17
4	36,67	36,67
5	36,67	36,67
6	36,67	36,67
7	36,67	32,5
8	30,84	30,84
9	29,17	29,17
10	23,33	25,84

POSTTEST

MOTIVASI BELAJAR TINGGI
HASIL TES KOGNITIF *Problem Based Learning (PBL)*
(A1B1)

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	9	60,00
2	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	9	60,00
3	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	9	60,00
4	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	10	66,67
5	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	8	53,33
6	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9	60,00
7	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	9	60,00
8	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8	53,33
9	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	9	60,00
10	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	8	53,33

HASIL TES PSIKOMOTOR *Problem Based Learning (PBL)*
(A1B1)

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	Lay-up shoot	Σ	Nilai
1	3	2	3	8	66,67
2	3	3	3	9	75,00
3	2	3	3	8	66,67
4	3	2	3	8	66,67
5	3	2	2	7	58,33
6	3	2	3	8	66,67
7	2	3	3	8	66,67
8	3	2	3	8	66,67
9	2	3	3	8	66,67
10	2	2	3	7	58,33

HASIL BELAJAR

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1	60,00	66,67	126,67	63,34
2	60,00	75,00	135,00	67,50
3	60,00	66,67	126,67	63,34
4	66,67	66,67	133,34	66,67
5	53,33	58,33	111,66	55,83
6	60,00	66,67	126,67	63,34
7	60,00	66,67	126,67	63,34
8	53,33	66,67	120,00	60,00
9	60,00	66,67	126,67	63,34
10	53,33	58,33	111,66	55,83

HASIL TES KOGNITIF *Teaching Games for Understanding (TGfU)* (A2B1)

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	93,33
2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	10	66,67
3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	10	66,67
4	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	10	66,67
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	80,00
6	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	66,67
7	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	11	73,33
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12	80,00
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	93,33
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	86,67

HASIL TES PSIKOMOTOR *Teaching Games for Understanding (TGfU)* (A2B1)

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	<i>Lay-up shoot</i>	Σ	Nilai
1	3	3	3	9	75,00
2	3	3	3	9	75,00
3	4	3	3	10	83,33
4	3	4	3	10	83,33
5	3	3	3	9	75,00
6	3	3	3	9	75,00
7	4	3	3	10	83,33
8	3	3	3	9	75,00
9	3	3	3	9	75,00
10	4	3	3	10	83,33

HASIL BELAJAR

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1	93,33	75,00	168,33	84,17
2	66,67	75,00	141,67	70,84
3	66,67	83,33	150,00	75,00
4	66,67	83,33	150,00	75,00
5	80,00	75,00	155,00	77,50
6	66,67	75,00	141,67	70,84
7	73,33	83,33	156,66	78,33
8	80,00	75,00	155,00	77,50
9	93,33	75,00	168,33	84,17
10	86,67	83,33	170,00	85,00

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B1)	<i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> (A2B1)
1	63,34	84,17
2	67,50	70,84
3	63,34	75,00
4	66,67	75,00
5	55,83	77,50
6	63,34	70,84
7	63,34	78,33
8	60,00	77,50
9	63,34	84,17
10	55,83	85,00

KELOMPOK MOTIVASI RENDAH

**HASIL TES KOGNITIF *Problem Based Learning (PBL)*
(A1B2)**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	8	53,33
2	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	7	46,67
3	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	7	46,67
4	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	40,00
5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	9	60,00
6	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5	33,33
7	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	7	46,67
8	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	8	53,33
9	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8	53,33
10	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	7	46,67

**HASIL TES PSIKOMOTOR *Problem Based Learning (PBL)*
(A1B2)**

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	<i>Lay-up shoot</i>	Σ	Nilai
1	2	2	2	6	50,00
2	2	3	2	7	58,33
3	2	2	2	6	50,00
4	2	2	2	6	50,00
5	2	2	2	6	50,00
6	2	2	2	6	50,00
7	2	2	2	6	50,00
8	2	2	2	6	50,00
9	2	2	2	6	50,00
10	2	2	2	6	50,00

HASIL BELAJAR

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1	53,33	50	103,33	51,67
2	46,67	58,33	105,00	52,50
3	46,67	50	96,67	48,34
4	40	50	90,00	45,00
5	60	50	110,00	55,00
6	33,33	50	83,33	41,67
7	46,67	50	96,67	48,34
8	53,33	50	103,33	51,67
9	53,33	50	103,33	51,67
10	46,67	50	96,67	48,34

HASIL TES KOGNITIF *Teaching Games for Understanding (TGfU)* (A2B2)

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	6	40,00
2	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	7	46,67
3	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	6	40,00
4	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	40,00
5	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	7	46,67
6	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	8	53,33
7	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	5	33,33
8	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	5	33,33
9	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8	53,33
10	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	7	46,67

HASIL TES PSIKOMOTOR *Teaching Games for Understanding (TGfU)* (A2B2)

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	Lay-up shoot	Σ	Nilai
1	2	2	2	6	50,00
2	2	1	2	5	41,67
3	2	2	2	6	50,00
4	2	2	2	6	50,00
5	2	1	2	5	41,67
6	3	2	2	7	58,33
7	2	1	1	4	33,33
8	2	1	2	5	41,67
9	2	1	1	4	33,33
10	2	2	2	6	50,00

HASIL BELAJAR

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1	40,00	50,00	90,00	45,00
2	46,67	41,67	88,34	44,17
3	40,00	50,00	90,00	45,00
4	40,00	50,00	90,00	45,00
5	46,67	41,67	88,34	44,17
6	53,33	58,33	111,66	55,83
7	33,33	33,33	66,66	33,33
8	33,33	41,67	75,00	37,50
9	53,33	33,33	86,66	43,33
10	46,67	50,00	96,67	48,34

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B2)	<i>Teaching Games for</i> <i>Understanding (TGfU) (A2B2)</i>
1	51,67	45,00
2	52,50	44,17
3	48,34	45,00
4	45,00	45,00
5	55,00	44,17
6	41,67	55,83
7	48,34	33,33
8	51,67	37,50
9	51,67	43,33
10	48,34	48,34

Lampiran 8. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest A1B1	10	36,67	59,17	465,84	46,58	6,18
Posttest A1B1	10	55,83	67,50	622,53	62,25	3,95
Pretest A2B1	10	40,84	55,00	468,36	46,84	5,10
Posttest A2B1	10	70,84	85,00	778,35	77,84	5,23
Pretest A1B2	10	23,33	44,17	355,03	35,50	6,14
Posttest A1B2	10	41,67	55,00	494,20	49,42	3,93
Pretest A2B2	10	25,84	43,33	351,70	35,17	5,48
Posttest A2B2	10	33,33	55,83	441,67	44,17	5,95
Valid N (listwise)	10					

Lampiran 9. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest A1B1	.201	10	.200 [*]	.933	10	.474
Posttest A1B1	.308	10	.108	.857	10	.071
Pretest A2B1	.199	10	.200 [*]	.908	10	.269
Posttest A2B1	.187	10	.200 [*]	.900	10	.222
Pretest A1B2	.275	10	.130	.929	10	.443
Posttest A1B2	.217	10	.200 [*]	.931	10	.456
Pretest A2B2	.208	10	.200 [*]	.967	10	.862
Posttest A2B2	.244	10	.093	.905	10	.249

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 10. Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Hasil_Belajar

F	df1	df2	Sig.
.726	3	36	.543

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

a. Design: Intercept + Kelompok + Motivasi +
Kelompok * Motivasi

Lampiran 11. Uji ANAVA

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Kelompok	1	PBL	20
	2	TGfU	20
Motivasi	1	Tinggi	20
	2	Rendah	20

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Kelompok	Motivasi	Mean	Std. Deviation	N
PBL	Tinggi	15.6690	5.44305	10
	Rendah	13.9170	7.12693	10
	Total	14.7930	6.23710	20
TGfU	Tinggi	30.9990	8.34823	10
	Rendah	8.9970	7.32538	10
	Total	19.9980	13.63167	20
Total	Tinggi	23.3340	10.43507	20
	Rendah	11.4570	7.47318	20
	Total	17.3955	10.79016	40

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Hasil_Belajar

F	df1	df2	Sig.
.726	3	36	.543

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

a. Design: Intercept + Kelompok + Motivasi + Kelompok * Motivasi

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2706.708 ^a	3	902.236	17.711	.000
Intercept	12104.137	1	12104.137	237.599	.000
Kelompok	270.920	1	270.920	5.318	.027
Motivasi	1410.631	1	1410.631	27.690	.000
Kelompok * Motivasi	1025.156	1	1025.156	20.123	.000
Error	1833.968	36	50.944		
Total	16644.812	40			
Corrected Total	4540.675	39			

a. R Squared = ,596 (Adjusted R Squared = ,562)

Estimated Marginal Means

1. Grand Mean

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
		Lower Bound	Upper Bound
17.396	1.129	15.107	19.684

2. Kelompok

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Kelompok	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
PBL	14.793	1.596	11.556	18.030
TGfU	19.998	1.596	16.761	23.235

3. Motivasi

Dependent Variable: Hasil_Belajar

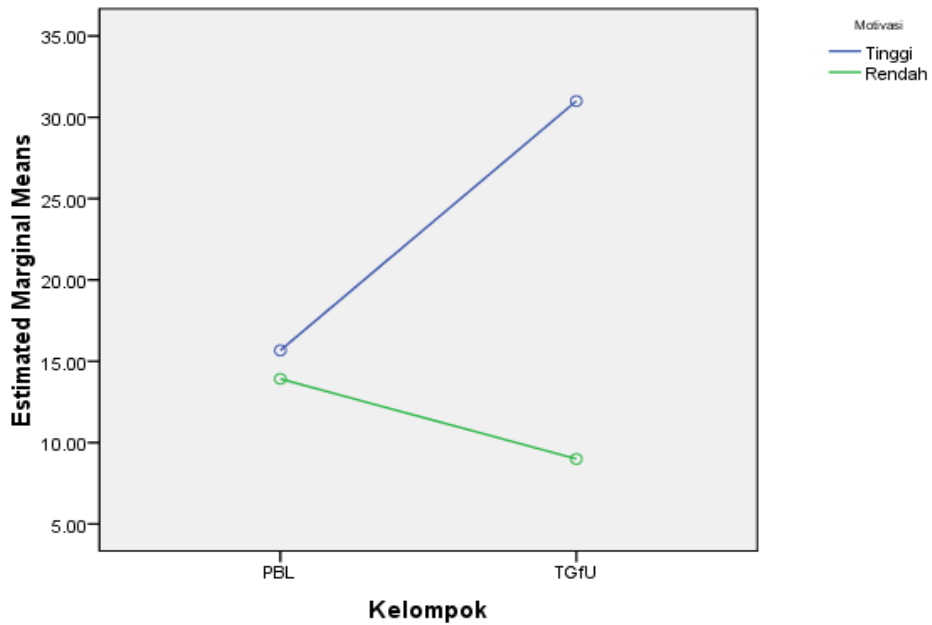
Motivasi	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	23.334	1.596	20.097	26.571
Rendah	11.457	1.596	8.220	14.694

4. Kelompok * Motivasi

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Kelompok	Motivasi	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
PBL	Tinggi	15.669	2.257	11.091	20.247
	Rendah	13.917	2.257	9.339	18.495
TGfU	Tinggi	30.999	2.257	26.421	35.577
	Rendah	8.997	2.257	4.419	13.575

Estimated Marginal Means of Hasil_Belajar



Multiple Comparisons

Hasil_Belajar
Tukey HSD

(I) Kelomp ok	(J) Kelomp ok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A2B1	-15.3300 [*]	3.19198	.000	-23.9267	-6.7333
	A1B2	1.7520	3.19198	.946	-6.8447	10.3487
	A2B2	6.6720	3.19198	.176	-1.9247	15.2687
A2B1	A1B1	15.3300 [*]	3.19198	.000	6.7333	23.9267
	A1B2	17.0820 [*]	3.19198	.000	8.4853	25.6787
	A2B2	22.0020 [*]	3.19198	.000	13.4053	30.5987
A1B2	A1B1	-1.7520	3.19198	.946	-10.3487	6.8447
	A2B1	-17.0820 [*]	3.19198	.000	-25.6787	-8.4853
	A2B2	4.9200	3.19198	.424	-3.6767	13.5167
A2B2	A1B1	-6.6720	3.19198	.176	-15.2687	1.9247
	A2B1	-22.0020 [*]	3.19198	.000	-30.5987	-13.4053
	A1B2	-4.9200	3.19198	.424	-13.5167	3.6767

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 50,944.

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

Hasil_Belajar

Tukey HSD

Kelompok	N	Subset	
		1	2
A2B2	10	8.9970	
A1B2	10	13.9170	
A1B1	10	15.6690	
A2B1	10		30.9990
Sig.		.176	1.000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 50,944.

Lampiran 12. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126