

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DAN
PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK
MATERI BOLA BASKET PESERTA DIDIK KELAS X
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Olahraga
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Oleh:
M. TAQWAL JUMARENG
NIM 22611251003

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

M Taqwal Jumareng: Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X Ditinjau dari Motivasi Belajar. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, (2) perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, (3) interaksi model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian menggunakan rancangan faktorial 2x2. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kendari, sampel dari penelitian ini adalah 40% dari total populasi yaitu 76 peserta didik, dan kemudian melewati tahap pembagian kelompok menggunakan tes motivasi belajar dengan metode 27% nilai tertinggi dan 27% nilai terendah, sehingga didapatkan 40 peserta didik. Instrumen tes untuk mengukur motivasi belajar peserta didik menggunakan angket motivasi belajar dan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar materi bola basket menggunakan tes kognitif berupa soal pilihan ganda dan psikomotor berupa tes keterampilan. Perlakuan diberikan selama empat minggu dengan frekuensi pertemuan satu kali per minggu dari tiap kelompok. Teknik analisis data menggunakan anava dua jalur (*two way anova*) dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan sbb.: (1) terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, dengan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$. Kelompok model pembelajaran *problem based learning* lebih baik dibandingkan dengan kelompok model pembelajaran *discovery learning* dengan selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 8,11; (2) terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, dengan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$. Kelompok motivasi belajar tinggi memiliki rata-rata hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X lebih baik daripada kelompok motivasi belajar rendah dengan selisih rata-rata hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X sebesar 24,36; dan (3) terdapat interaksi model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* dan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, nilai signifikansi p sebesar $0,024 < 0,05$.

Kata Kunci: *discovery learning*, *problem based learning*, motivasi belajar

ABSTRACT

M Taqwal Jumareng: The Effect of the Discovery Learning and Problem Based Learning Learning Model on the Learning Outcomes of Physical Education, Sports, and Health Class X Basketball Material in terms of Learning Motivation. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sports and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2023.

This study aims to determine: (1) the difference in the effect of discovery learning and problem based learning models on the learning outcomes of class X basketball PJOK material, (2) the difference in the effect of high learning motivation and low learning motivation on the learning outcomes of class X basketball PJOK material, (3) the interaction of discovery learning and problem based learning models as well as high learning motivation and low learning motivation with the learning outcomes of class X basketball PJOK material.

This research is an experimental study with a quantitative approach, with a research design using a 2x2 factorial design. The population in this study were students of class X SMA Negeri 1 Kendari, the sample of this study was 40% of the total population of 76 students, and then passed the group division stage using a learning motivation test with the method of 27% of the highest score and 27% of the lowest score, so that 40 students were obtained. The test instrument to measure students' learning motivation uses a learning motivation questionnaire and a test instrument to measure the learning outcomes of basketball material using cognitive tests in the form of multiple choice questions and psychomotor in the form of skill tests. The treatment was given for four weeks with a frequency of meeting once per week from each group. The data analysis technique uses two-way anova with a significance level of 0.05.

The results showed as follows: (1) there is a significant difference in the effect between the discovery learning model and problem based learning on the learning outcomes of PJOK basketball material class X, with a significance value of p of $0.000 < 0.05$. The problem based learning model group is better than the discovery learning model group with an average difference between the two groups of 8.11; (2) there is a significant difference in influence between high learning motivation and low learning motivation on the learning outcomes of class X basketball PJOK material, with a significance value of p of $0.000 < 0.05$. The high learning motivation group has an average of learning outcomes of class X basketball PJOK material better than the low learning motivation group with an average difference in PJOK learning outcomes of class X basketball material of 24.36; and (3) there is an interaction of discovery learning and problem based learning models and high learning motivation and low learning motivation with class X basketball material PJOK learning outcomes, the significance value of p is $0.024 < 0.05$.

Keywords: discovery learning, problem based learning, learning motivation

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : M Taqwal Jumareng
Nomor mahasiswa : 22611251003
Program studi : Ilmu Keolahragaan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

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, 11 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



M Taqwal Jumareng

NIM 22611251003

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DAN
PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK
MATERI BOLA BASKET PESERTA DIDIK KELAS X
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR**

TESIS

**M. TAQWAL JUMARENG
NIM 22611251003**

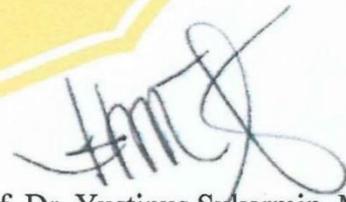
Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 11 Desember 2023

Plt. Koordinator Program Studi,

Dosen Pembimbing,



Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIP 198009242006041001



Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S.
NIP 195507161984031003

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DAN
PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK
MATERI BOLA BASKET PESERTA DIDIK KELAS X
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR**

M. TAQWAL JUMARENG

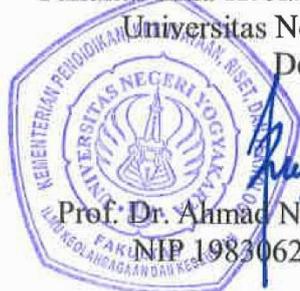
NIM 22611251003

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan dan
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 14 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or. (Ketua/Penguji)		21-12-2023
Dr. Eka Swasta Budayati, M.S. (Sekretaris/Penguji)		21-12-2023
Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S. (Penguji I)		20-12-2023
Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S. (Penguji II/Pembimbing).		20-12-2023

Yogyakarta, Desember 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala nikmat tanpa henti dan telah memberikan petunjuk dan jalan atas setiap langkah penulis di dunia ini.
2. Teruntuk kepada kedua orang tua, Bapak Prof. Dr. Hasanuddin Jumareng, M.S., dan Ibu Stin Rompas, S.Pd., M.Pd., yang senantiasa mendoakan setiap kebaikan yang terjadi dalam kehidupan penulis, atas setiap arahan dalam hidup dan juga kasih sayang yang teramat besar.
3. Saudara kandung pertama beserta keluarga kecilnya, Alim Haq Jumareng, S.H., M.H., yang telah menjadi teladan penulis dalam menjalani kehidupan, Febri Indaswari, S.H., dan bayi kecil pembawa kebahagiaan Nadhif Multazam Jumareng semoga tumbuh menjadi pribadi tangguh.
4. Saudara kandung kedua, Fardimansyah Jumareng, S.M., yang telah menjadi pelindung penulis sedari kecil, teman, dan sekaligus sahabat penulis.
5. Ibu kedua, Murniati, S.Sos., M.Si., yang sudah ikut menjaga dan merawat penulis sedari kecil dengan penuh kasih sayang.
6. Pembimbing Tesis, Bapak Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S., yang sudah mengajarkan banyak hal kepada penulis dan juga membimbing penulisan Tesis.
7. Untuk teman-teman kelas terkhusus teman-teman kontrakan yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih sudah selalu menemani dan membantu perjuangan penulis.
8. Terakhir, untuk seseorang yang pernah membuat hidup penulis menjadi lebih mudah dan berwarna, Nikmah Tri Nissyah Chalisah, S.Farm., Apt.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan atas ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X Ditinjau dari Motivasi Belajar” dengan baik. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Olahraga, Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, 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 Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S., pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai Tesis ini terselesaikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

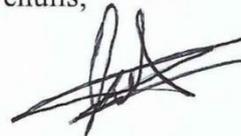
1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., A.I.F.O., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Bapak Dr. Sigit Nugroho., S.Or., M.Or., Plt. Koorprodi Ilmu Keolahragaan serta para dosen Program Studi Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bekal ilmu.

4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan studi selama pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu dalam membuat perizinan.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2022 atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerja sama yang baik, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

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. Aamiin.

Yogyakarta, 11 Desember 2023

Penulis,



M. Taqwal Jumareng

NIM 22611251003

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	16
2. Hakikat Model Pembelajaran	18
3. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	21
4. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27
5. Perbedaan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem Based Learning</i>	32
6. Hakikat Motivasi Belajar	33
7. Hakikat Hasil Belajar	42
8. Hakikat Permainan Bola Basket	47

B. Kajian Penelitian yang Relevan	54
C. Kerangka Pikir	60
D. Hipotesis Penelitian	63
BAB III METODE PENELITIAN	64
A. Jenis Penelitian.....	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	67
C. Populasi dan Sampel Penelitian	67
1. Populasi Penelitian.....	67
2. Sampel Penelitian	68
D. Variabel Penelitian	69
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	71
1. Teknik Pengumpulan Data.....	71
2. Instrumen Pengumpulan Data	71
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	75
1. Uji Validitas Instrumen.....	75
2. Uji Reliabilitas Instrumen	76
G. Teknik Analisis Data	77
1. Uji Prasyarat	77
2. Uji Hipotesis.....	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	79
B. Pembahasan Hasil Penelitian	88
C. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	97
A. Simpulan	97
B. Implikasi	97
C. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 2	64
Tabel 2. Rancangan Waktu Penelitian	67
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket	72
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kognitif.....	73
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Psikomotor.....	74
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen	76
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas	77
Tabel 8. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Motivasi Tinggi.....	80
Tabel 9. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Motivasi Rendah	80
Tabel 10. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar.....	81
Tabel 11. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	82
Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	83
Tabel 13. Hasil Uji Anava antara Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X	84
Tabel 14. Hasil Uji Anava antara Motivasi Belajar Tinggi atau Rendah terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X	85
Tabel 15. Hasil Uji Anava Interaksi antara Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem Based Learning</i> serta Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah dengan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X.....	86
Tabel 16. Hasil Uji Turkey USD	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bola Basket.....	53
Gambar 2. Bola pada Permainan Bola Basket	53
Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir	63
Gambar 4. Diagram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar.....	81
Gambar 5. Diagram Interaksi antara Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem Based Learning</i> serta Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah dengan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	111
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	112
Lampiran 4. Instrumen Motivasi Belajar	114
Lampiran 5. RPP PJOK Materi Bola Basket Kelas X (Model DL).....	116
Lampiran 6. RPP PJOK Materi Bola Basket Kelas X (Model PBL)	124
Lampiran 7. Instrumen Tes Kognitif Materi Bola Basket Kelas X.....	133
Lampiran 8. Instrumen Tes Psikomotor Materi Bola Basket Kelas X.....	137
Lampiran 9. Data Penelitian Motivasi Belajar	139
Lampiran 10. Pembagian Kelompok.....	141
Lampiran 11. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
Lampiran 12. Deskriptif Statistik.....	154
Lampiran 13. Uji Normalitas.....	155
Lampiran 14. Uji Homogenitas	156
Lampiran 15. Uji Anava Dua Jalur (<i>Two Way Anova</i>)	157
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa dapat terlihat berdasarkan kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan kualitas sumber daya manusia yang baik, kehidupan manusia akan jadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan tingkat produktivitas manusia (Mustafa, 2022: 423). Menurut Alhumary (2023: 1013) pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan berkontribusi langsung terhadap suatu pembangunan masyarakat melalui pemikiran yang bijaksana, tenang, terbuka, dan demokratis.

Pendidikan berasal dari kata pedagogik, "*paid*" yang memiliki arti anak dan "*agogos*" yang berarti membimbing. Istilah pedagogik dapat diartikan sebagai ilmu atau seni dalam mengajar anak. Pendidikan adalah upaya yang terencana, sistematis, dan terus-menerus dilakukan untuk meningkatkan taraf kehidupan seseorang. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan bagian dari masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Sugiarta et al., 2019: 128). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dapat mencerdaskan dan menyehatkan anak di Indonesia demi keselamatan dan kebahagiaannya.

Pendidikan di Indonesia mengacu pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945), alenia keempat yang berbunyi

“mencerdaskan kehidupan bangsa” dan untuk mengamalkannya, pemerintah Indonesia menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Zaman saat ini berada pada era globalisasi, era terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat. Upaya pemerintah dalam mengikuti perkembangan zaman khususnya dalam sistem pendidikan nasional, pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka sesuai dengan Instruksi Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Inmendikbudristek), Tahun 2020. Dalam Kurikulum Merdeka, lembaga pendidikan di Indonesia diberikan kebebasan dalam merancang kebijakannya yang agar guru terhindar dari birokratisasi yang rumit serta peserta didik dapat memilih bidang pendidikan yang mereka senangi (Kemendikbudristek, 2020: 68).

Kurikulum Merdeka adalah gagasan yang dicanangkan oleh Nadiem Makarim, Mendikbudristek untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang unggul dengan mengutamakan pendidikan karakter. Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk menciptakan peserta didik yang kritis, kreatif, kolaboratif dan terampil (Widiyono et al., 2021: 104). Perkembangan pendidikan di Indonesia selaras dengan perkembangan industri 4.0, bahwa setiap individu harus mampu menguasai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia agar dapat bersaing (Yamin & Syahrir, 2020: 126).

Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk memberi kebebasan kepada peserta didik dalam berpikir baik secara individu maupun kelompok, sehingga di masa mendatang dapat melahirkan peserta didik yang unggul, kritis, kreatif, kolaboratif, inovatif, serta aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Kurikulum Merdeka memiliki harapan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Siregar et al., 2020: 142). Kurikulum Merdeka menambah ragam dan arah baru dalam proses belajar mengajar yang menginspirasi kegiatan peserta didik untuk berpikir dan bertindak secara mandiri.

Manfaat dari Kurikulum Merdeka dijelaskan dalam Keputusan Mendikbudristek Republik Indonesia Nomor 56/M/2022, tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Manfaat pertama yang diharapkan dalam berjalannya kurikulum ini adalah proses pembelajaran yang mudah diikuti dan berkonsentrasi pada pertumbuhan dan perkembangan kompetensi peserta didik. Berdasarkan isi Kurikulum Merdeka, sekolah diberikan izin untuk merancang dan mengawasi langsung program pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan peserta didik dan satuan pendidikan.

Pandemi Covid-19 yang baru saja terjadi membuat kegiatan proses pembelajaran berjalan secara daring, hal ini dikarenakan untuk mengantisipasi penyebaran dari virus ini. Proses pembelajaran secara daring, membuat peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru saja tetapi juga harus aktif dalam memperhatikan, melakukan, dan mendemonstrasikan materi dari guru. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring seperti ini membuat peserta didik menjadi mudah jenuh dalam menerima pelajaran, membuat keefektifan

belajar dan hasil belajar juga dapat menjadi menurun (Yazid & Neviyarni, 2021: 208).

Pascapandemi Covid-19 diharapkan penerapan Kurikulum Merdeka dapat mengembalikan motivasi belajar peserta didik, melalui rancangan proses pembelajaran dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memaksimalkan aktivitas fisik dari peserta didik sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan fisik, mental, dan emosional peserta didik pascapandemi Covid-19.

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, Nomor, 008/H/KR/2022, tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, menjelaskan bahwa pembelajaran PJOK dilaksanakan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar untuk meningkatkan kualitas hidup peserta didik. Keputusan tersebut sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran yang berlangsung dapat menjadi lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan dalam pendidikan dasar dan menengah. Konsep umum dari pelajaran PJOK pada Kurikulum Merdeka adalah mendidik peserta didik melalui aktivitas gerak, agar memperoleh kesehatan dan kebugaran sehingga tujuan pendidikan secara umum

serta keterampilan yang diharapkan seperti: berpikir kritis, kreatif, inovatif, kerja sama, dan mampu beradaptasi dengan teknologi dapat dicapai (Mustafa & Dwiyogo, 2020: 425). Intinya, tujuan dari PJOK pada dasarnya adalah fisik dan gerak yang lebih dominan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran PJOK memiliki ruang lingkup, yaitu: (1) permainan dan olahraga, (2) aktivitas pengembangan, (3) aktivitas senam, (4) aktivitas ritmik, (5) aktivitas air, (6) pendidikan luar kelas, dan (7) kesehatan (Rahayu, 2016: 18). PJOK memiliki tiga aspek, yaitu dari segi kognitif, afektif, dan juga psikomotor (PrilANJI & Simanjuntak, 2020: 2). Proses pembelajaran di dalam Kurikulum Merdeka, guru memiliki peran untuk menciptakan proses pembelajaran yang kritis, berkualitas, cepat, aplikatif, ekspresif, progresif dan variatif untuk peserta didik (Khusni et al., 2022: 61).

Pembelajaran PJOK dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah (psikomotor, kognitif, dan afektif) setiap peserta didik dengan menekankan pada kualitas kebugaran jasmani dan perbendaharaan gerak (Kemendikbud, 2022). Guru diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan psikomotorik, kognitif, dan afektif dari peserta didik.

Kompetensi dasar dalam pembelajaran PJOK untuk peserta didik tingkat SMA/MA/SMK/MAK kelas X, yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap

sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Di dalam pembelajaran PJOK terdapat permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, beladiri, kebugaran jasmani, senam lantai, aktivitas air, dan materi kesehatan. Permainan bola basket masuk ke dalam kategori permainan bola besar, melalui permainan ini diharapkan peserta didik memahami tujuan yang di antaranya untuk menjalin kerja sama antara pemain yang satu dan pemain lainnya dalam satu tim (Ricky, 2020: 88).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 17 Juni 2023 dengan guru PJOK SMAN 1 Kendari yang bernama Jamsir Nimu melalui sambungan telepon, dijelaskan pada saat proses pembelajaran permainan bola basket peserta didik terlihat kurang antusias karena pada saat pembelajaran berlangsung guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Rokhayati et al. (2016: 57) mengatakan model pembelajaran seperti ini cenderung membuat bosan dan kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Seharusnya pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik.

Kenyataan lain berdasarkan wawancara yang dilakukan di hari yang sama oleh penulis kepada beberapa wali murid SMAN 1 Kendari dan guru di SMA Negeri 1 Kendari, ditemukan bahwa masih ada ketidakpercayaan orang tua terhadap pembelajaran PJOK. Orang tua beranggapan bahwa dalam proses pembelajaran ini hanya membuat anak lelah karena guru PJOK khususnya di SMA Negeri 1 Kendari hanya menekankan pada aktivitas fisik saja. Selain itu, ada

anggapan bahwa pelajaran lain lebih penting daripada pelajaran PJOK terutama pelajaran yang diujikan sebagai ujian sekolah. Permasalahan ini sangat sering ditemui di berbagai sekolah, khususnya di daerah kota yang menjadi perhatian pada penelitian ini.

Permasalahan lain yang ditemui menurut Jamsir Nimu, guru PJOK di SMA Negeri 1 Kendari jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami dan mempraktikkan materi yang diberikan oleh guru. Guru 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 yang berperan langsung sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Faktor guru yang diberi tanggung jawab dalam upaya membuat rencana pembelajaran yang di dalamnya terkait model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. 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: 49).

Komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu guru. Oleh karena itu guru mempunyai peranan penting dalam mendidik peserta didik, agar proses pembelajaran berjalan secara optimal dan guru mampu membuat pembelajaran menjadi efektif. Mulyasa (2013: 71) menyatakan guru memiliki peranan yang cukup besar dalam mendidik peserta didik, mengetahui model pembelajaran adalah cara agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Hasil penelitian Hanafi (2020: 82) pada tingkat pemahaman guru mengenai model pembelajaran PJOK SMA se-Yogyakarta menunjukkan kategori “kurang” sebesar 9,09% (2 guru), “rendah” sebesar 31,81% (7 guru), “cukup” sebesar 54,6% (12 guru), dan “tinggi” sebesar 4,5% (1 guru). Penelitian ini menunjukkan masih kurangnya tingkat pemahaman guru mengenai model pembelajaran.

Pendekatan atau model pembelajaran yang terjadi dalam proses pembelajaran cukup bervariasi dan belum secara lengkap dipelajari oleh kebanyakan guru PJOK untuk mendukung kemampuan pedagogik mereka. Ashoumi et al. (2020: 1) menjelaskan kurangnya pengetahuan guru mengenai kurikulum dan berbagai kesibukan guru membuat waktu dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk menerapkan model pembelajaran di kelas menjadi kurang. Kompetensi pedagogik guru atau kemampuan mengajar guru yang tercermin dalam pengetahuan mengenai pendekatan atau model dan juga cara-cara yang dimiliki oleh guru PJOK dalam mengajar juga masih belum maksimal (Sujarwo & Rachman, 2020: 182). Latar belakang pendidikan dan pengalaman guru sangat bervariasi, sehingga mengakibatkan perbedaan yang terjadi pada implementasi dalam proses pembelajaran.

Mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, guru perlu mengetahui dan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat memeragakan proses gerak dengan benar dan baik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Puspitarini (2022: 3) menjelaskan bahwa dalam melakukan proses pengajaran kepada peserta didik generasi abad ke-21, guru harus mampu menyesuaikan strategi, model dan metode pengajaran berdasarkan karakteristik generasi tersebut. Guru tidak dapat lagi mengajar dengan strategi pembelajaran yang konvensional, standar atau biasa-biasa saja.

Kurikulum Merdeka sebenarnya membebaskan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sutrisno et al. (2022: 54) menjelaskan bahwa guru diberikan amanah sebagai penggerak untuk merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan menindaklanjuti evaluasi tersebut di dalam proses pembelajaran. Menurut Barus (2019: 553) terdapat tujuh model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran abad ke-21, yaitu *discovery learning*, *inquiry learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *production based training*, *teaching factory*, dan *model blended learning*.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyebutkan, “Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antar-mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis *discovery learning*.” Peraturan ini menyebutkan, *discovery learning* dan *inquiry learning* sebagai model pembelajaran yang saling berhubungan. Model

pembelajaran *discovery learning* akan mengembangkan belajar peserta didik yang aktif dan kreatif untuk menemukan, menyelidiki, memproses, dan menyimpulkan hasil dari pembelajarannya dengan pengawasan guru (Indarta et al., 2022: 3013).

Proses pembelajaran model *discovery learning* adalah guru membimbing masalah dan peserta didik memulai untuk berpikir dan bergerak, peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi jawaban yang memungkinkan. Model pembelajaran *discovery learning* akan merangsang kognitif dan psikomotor peserta didik, karena dituntut untuk berpikir sebelum menjawab atau bergerak sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru. Susanto (2017: 71) menyebutkan tujuan model pembelajaran *discovery learning* dalam PJOK adalah untuk mengembangkan pikiran, memecahkan masalah, dan memberikan kebebasan peserta didik untuk mencari.

Model pembelajaran *problem based learning* dapat digunakan atau diterapkan oleh guru untuk menunjang kemampuan berpikir analitis peserta didik dikarenakan model pembelajaran *problem based learning* ini menekankan pada suatu proses masalah dengan salah satu pendekatannya yaitu penyelidikan, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran dipilih karena dapat menuntut peserta didik untuk aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran yang terjadi (Bindayna & Deifalla, 2020: 3).

Model pembelajaran *problem based learning* berpusat pada peserta didik dengan 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: 46). Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pola belajar dalam proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik tergerak untuk belajar, melakukan kajian, diskusi, dan bertukar pendapat bersama teman untuk dapat menemukan solusi atau jawaban dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan keseluruhan penjelasan sebelumnya, penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* diharapkan dapat mengembalikan motivasi belajar dari peserta didik setelah pandemi Covid-19 yang terjadi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru PJOK di SMAN 1 Kendari, menjelaskan fakta di lapangan bahwa peserta didik belum mampu mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sebaik mungkin. Kebanyakan peserta didik memilih untuk duduk atau berteduh saat mereka dibebaskan untuk bergerak bahkan mereka lebih memilih untuk berbincang dengan temannya atau melakukan aktivitas tersendiri.

Pandemi Covid-19 yang sangat berdampak dalam menurunkan motivasi belajar peserta didik saat belajar secara daring diharapkan setelah Covid-19 ini sudah benar-benar menghilang, guru dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan adanya saling interaksi antara guru dan peserta didik. Penulis memilih model pembelajaran *discovery learning* dan juga model pembelajaran *problem based learning* karena kedua model pembelajaran ini dianggap dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sebelumnya kurang antusias diikuti oleh peserta didik menjadi proses pembelajaran yang aktif mencari permasalahan dan juga

menentukan cara terbaik untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan keseluruhan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya membuat penulis tertarik dan tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas X ditinjau dari Motivasi Belajar”. Alasan dilakukannya penelitian ini adalah agar guru mengetahui model pembelajaran yang tepat dan baik yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakannya. Dengan demikian, proses pembelajaran yang terjadi dapat membuat peserta didik mengikuti dengan antusias selama proses pembelajaran dan untuk guru diharapkan dapat mengarahkan dan memfasilitasi proses pembelajaran yang terjadi dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran PJOK.
2. Peserta didik hanya mengikuti arahan yang diberikan oleh guru PJOK.
3. Adanya *underestimate* mata pelajaran lain terhadap mata pelajaran PJOK.
4. Rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat pandemic Covid-19
5. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran lain berupa gambar dan video, dalam pembelajaran PJOK, sehingga peserta didik merasa kesulitan memahami materi dan mempraktikkan materi yang diberikan.

6. Kurangnya pemahaman atau pengetahuan guru mengenai model pembelajaran dan penerapannya.
7. Pengaruh dari model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket peserta didik kelas X di SMAN 1 Kendari belum diketahui.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan permasalahan dalam penelitian ini diperlukan agar permasalahan tidak terlalu luas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah terkait permasalahan yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap prestasi belajar PJOK materi bola basket peserta didik kelas X. Jadi, dalam penelitian ini lebih dititikberatkan pada variabel-variabel sebagai berikut: (1) model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* sebagai variabel bebas (manipulatif), (2) motivasi belajar sebagai variabel atributif, dan (3) hasil belajar PJOK materi bola basket sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X?

2. Adakah perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X?
3. Adakah interaksi model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.
3. Untuk mengetahui interaksi model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dari permasalahan yang diteliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ke berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kontribusi PJOK dalam dunia pendidikan yang berkontribusi dalam perkembangan dan pertumbuhan peserta didik baik secara fisik maupun kognitif.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru PJOK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK di jenjang pendidikan sekolah menengah, dan jenjang pendidikan sebelum atau selanjutnya. Dengan demikian, guru PJOK dapat lebih peduli dan sadar untuk menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor tetapi juga mencakup aspek kognitif peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik yang sangat berguna untuk kehidupannya kelak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang melalui latihan maupun pengalaman yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses mendidik peserta didik yang dilakukan secara terencana, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar dapat membantu peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dilihat dari dua sudut, pertama sebagai suatu sistem dan yang kedua pembelajaran sebagai suatu proses (Faizah, 2017: 177).

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang dimaksudkan adalah dalam proses pembelajaran terdiri atas sejumlah komponen yang terorganisasi, antara lain, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran mulai dari pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum yang berlaku (Faizah, 2017: 179).

Pendidikan jasmani atau yang dikenal dalam proses pendidikan di tingkat sekolah disebut dengan pelajaran PJOK merupakan aktivitas gerak yang dilakukan oleh peserta didik untuk mendapatkan pengalaman seperti kecerdasan, emosi, kerja sama, dan keterampilan. Aktivitas dalam proses pembelajaran pelajaran PJOK yang dilakukan oleh peserta didik diharapkan dapat mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik yang tentunya dengan bimbingan dan arahan dari guru (Pambudi, 2019: 11).

PJOK merupakan salah satu pelajaran wajib yang dilaksanakan di berbagai tingkatan sekolah, mulai SD, SMP, hingga sampai SMA atau SMK. Pembelajaran PJOK dimaksudkan untuk memperkenalkan kompetensi keterampilan motorik dan pertumbuhan pengetahuan yang dapat dipertahankan atau bahkan dikembangkan. Hal itu dapat terwujud jika mengintegrasikan pengetahuan dengan aktivitas fisik dan kontribusi pendidikan di sekolah sehingga dapat memberikan pendekatan yang seimbang dalam mendidik anak secara keseluruhan dan konsisten (Mustafa & Dwiyoogo, 2020: 427).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu peserta didik secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Wuest, 2017: 12). Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini bertujuan untuk

mengambil keputusan dan sebagainya serta dapat dimodifikasi dalam proses pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021: 5).

Pendidikan jasmani adalah model pedagogis dengan literasi fisik dapat diterapkan dalam pembelajaran, model ini memiliki fitur yang dapat berkontribusi spesifik pada individu yang melek fisik dalam proses pembelajaran (Farias et al., 2019: 2). PJOK adalah pelajaran yang dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga peserta didik lebih mudah mempelajari banyak hal di lingkungannya. Pada dasarnya tujuan pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak tetapi juga mengembangkan kognitif dan afektifnya (Kusriyanti & Sukoco, 2020: 67).

Hakikat PJOK adalah proses pendidikan melalui pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional pada peserta didik (Wright & Richards, 2021: 21). Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak, dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan (Arifin, 2017: 83).

2. Hakikat Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru atau dalam hal ini guru sebagai suatu proses dalam transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik

dengan guru dan sumber ajar dalam suatu lingkungan belajar, baik di dalam kelas maupun luar kelas (Djamaluddin & Wardana, 2019: 14). Pembelajaran adalah sebuah proses dalam membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan lebih baik dan efisien.

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan ditujukan kepada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar (Setiawan, 2017: 20). Kesimpulan dari penjelasan tersebut bahwa pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sedangkan mengajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam mentransfer pengetahuannya.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan peserta didik dan peserta didik sangat membutuhkan peran guru, namun dalam Kurikulum Merdeka peserta didik dituntut untuk dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang di dalamnya peserta didik lebih aktif dalam mencari tahu pengetahuan dari keterampilan yang dimilikinya. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu proses pembelajaran peserta didik lebih efisien.

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang digambarkan sebagai suatu prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi penyusun kebijakan, dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Tanpa merancang model pembelajaran, guru sering mengembangkan pola pengajaran hanya berdasarkan pengalaman dan institusi masa lalu. Model pembelajaran harus benar-benar dipersiapkan agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik (Tayeb, 2017: 54).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran, seperti yang dijelaskan (Djamaluddin & Wardana, 2019: 34). Model pembelajaran memiliki empat rumpun, yaitu: (1) rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan persoalan di 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, dan (4) *behaviorism* yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

Penerapan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, sehingga peserta didik merasa lebih puas dengan hasil belajar yang dimilikinya. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Nguyen & Yukawa, 2019: 288). Penerapan model pembelajaran

dapat memperjelas unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual dan setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Hakikat Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* atau model pembelajaran berdasarkan atau berbasis masalah dari peserta didik adalah sebuah pola dari proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik tergerak untuk belajar, melakukan kajian, diskusi, dan bertukar pendapat untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapinya (Pambudi, 2019: 70). *Problem based learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Bosica et al., 2021: 4).

Problem based learning adalah model pembelajaran yang bersandar pada teori belajar kognitif-konstruktivistik (penggunaan alat berpikir seseorang yang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sosial budayanya). Proses pembelajaran dalam *problem based learning*, peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep dari materi yang diberikan apabila mereka saling berdiskusi atau bertukar pendapat mengenai masalah-masalah apa saja yang mungkin mereka hadapi. Kerja kelompok dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan menumbuhkan jiwa sosial peserta didik (Pambudi, 2019: 70).

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berdasarkan masalah autentik dan masalah yang lebih bermakna dengan tujuan sebagai dasar untuk mencari tahu dan mencari solusi sesama peserta didik. *Problem based learning* merupakan jenis model pembelajaran keilmuan (saintifik) yang lebih menekankan pada sisi kognitif peserta didik (Brilingaite et al., 2018: 22). Adapun tujuannya agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri, mengembangkan kemampuan dan inkuiri yang lebih tinggi, kemandirian peserta didik, dan menambah rasa percaya diri peserta didik (Siagian et al., 2019: 335).

Model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuan berdasarkan masalah yang dihadapi dan secara tidak langsung membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki unsur pembelajaran aktif, interaktif, dan kolaboratif yang tergabung untuk memungkinkan guru mengamati proses belajar peserta didik. *Problem based learning* adalah bentuk model pembelajaran yang berdasarkan eksplorasi masalah, peserta didik terlibat aktif untuk memecahkan masalah tersebut (Khoe, 2017: 67).

b. Prinsip Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan berkontribusi aktif dalam diskusi penyelesaian dari masalah yang dihadapinya selama proses pembelajaran yang berlangsung. Model

pembelajaran *problem based learning* menjadi model pembelajaran yang disarankan dalam Kurikulum Merdeka ini setelah melewati masa pandemi Covid-19 yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki prinsip-prinsip yang berdasarkan karakteristik dari model pembelajaran ini sendiri. Menurut Pambudi (2019: 71) model pembelajaran *problem based learning* memiliki prinsip-prinsip, sbb.: (1) belajar aktif secara *self-directed learning*, (2) belajar secara *integrated*, (3) belajar secara keseluruhan, (4) belajar untuk memahami, (5) belajar untuk memecahkan masalah, (6) belajar berdasarkan masalah, (7) guru berperan sebagai fasilitator, dan (8) penilaian berdasarkan solusi yang ditawarkan untuk penyelesaian masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran *problem based learning* menjadi model pembelajaran yang memiliki prinsip sesuai dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka. Tujuan Kurikulum Merdeka adalah menjadikan proses pembelajaran peserta didik lebih aktif baik dari peran peserta didik itu sendiri atau bahkan keadaan sosial yang tercipta di dalam proses pembelajaran dengan diskusi yang dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik saling bertukar pendapat dan belajar untuk mengerti atau bahkan ikut memikirkan kemungkinan-kemungkinan lain dalam penyelesaian sebuah masalah.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berdasarkan penjelasan-penjelasan sebelumnya belum disebutkan pasti mengenai tujuan dari model pembelajaran *problem based learning*, sedangkan penjelasan mengenai tujuan-tujuan model pembelajaran *problem based learning* ini sangat penting sebagai pengetahuan guru untuk menerapkan model pembelajaran ini. Pengetahuan mengenai tujuan model pembelajaran *problem based learning* ini dibutuhkan dan dapat membantu guru sebagai bahan pertimbangan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang akan dirancangnya.

Keberhasilan yang terjadi dalam proses belajar mengajar salah satunya ditentukan oleh model pembelajaran, yaitu bagaimana cara guru menyampaikan materi dan cara penyampaian bahan ajar. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru (Djonomiarjo, 2019: 40). Penjelasan tersebut sejalan dengan penjelasan Djamarah & Zain (2006: 74) hal mendasar untuk dipahami guru adalah memahami model sebagai salah satu komponen dalam pendidikan yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.

Tujuan model pembelajaran *problem based learning* dijelaskan secara jelas dan runtut oleh Pambudi (2019: 71), yaitu: (1) menjadikan peserta didik aktif dalam belajar, (2) meningkatkan kemampuan dalam mengkonstruksi pengetahuan, (3) menghindari miskonsepsi, (4) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, (5) mem-

biasakan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan permasalahan, (6) mengembangkan empati, dan (7) meningkatkan keterampilan intelektual, sosial, dan personal peserta didik. Inti dari tujuan model pembelajaran *problem based learning* adalah meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan kemampuan peserta didik menyelesaikan masalah.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis (Masrinah et al., 2019: 925). Kelebihan dalam model pembelajaran ini menurut Pambudi (2019: 72), yaitu: (1) menjadikan peserta didik pusat pembelajaran, (2) mendorong peserta didik melatih kemandirian, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah, (3) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, (4) peserta didik dapat meningkatkan keterampilannya, dan (5) meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik.

Model pembelajaran *problem based learning* menurut Ranjanie & Rajeswari (2016: 1) sebagai model pembelajaran yang lebih efektif dalam mengembangkan metakognisi kesadaran di kalangan peserta didik dan peningkatan potensi akademik peserta didik dalam pembelajaran genetik. Dalam model pembelajaran *problem based learning*, Merritt et al. (2017: 11) menyatakan *problem based learning* merupakan metode yang efektif

untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik, termasuk retensi pengetahuan, pengembangan konseptual, dan sikap.

Kekurangan dalam model pembelajaran *problem based learning* menurut Akhiruddin et al. (2020: 128), 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, dan (5) pendapat peserta didik mungkin sama atau mirip yang seharusnya sudah tidak perlu disampaikan lagi. Kekurangan dalam model pembelajaran *problem based learning* ini akan terjadi karena kurangnya kompetensi yang dimiliki oleh guru, sehingga gagal dalam menerapkan model pembelajaran ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi di lingkungan sosial, dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, dan dapat meningkatkan semangat atau motivasi belajar dari peserta didik. Keberhasilan dari model pembelajaran ini dapat tercapai dengan kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran *problem based learning* ini.

4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Hakikat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang memiliki dua proses utama. Pertama, melibatkan peserta didik dalam mengajukan atau merumuskan pertanyaan-pertanyaan (*to inquire*). Kedua, peserta didik menyingkap dan menemukan (*to discover*), jawaban atas pertanyaan mereka melalui serangkaian kegiatan penyelidikan dan kegiatan-kegiatan sejenis. Dalam kegiatan ini, peserta didik memperoleh pengalaman berharga dalam praksis keilmuan seperti proses mengamati, mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan menarik kesimpulan (Pambudi, 2019: 68).

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mencoba untuk membangun perilaku aktif, kreatif, dan inovatif peserta didik. Nurdin et al. (2019: 3) menjelaskan, “...*inquiry-discovery learning attempts to build active, creative and innovative behavior of the students. A learning oriented on the students gives a wide opportunity for them to create and think in order to find self-concept, behavior, and skill.*” Model pembelajaran ini dijelaskan berorientasi pada peserta didik dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkreasi dan berpikir.

Inquiry berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti “penyelidikan”, begitu juga *discovery* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “penemuan”. Model pembelajaran *discovery learning* adalah proses belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik, guru tidak perlu menyajikan semua informasi kepada mereka. Guru hanya perlu menyesuaikan suasana belajar

yang mendukung proses penemuan bagi peserta didik. Materi yang disampaikan tidak berupa informasi, tetapi peserta didik diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan informasi dari pelajaran yang akan dipelajari (Nurdin et al., 2019: 3).

Model pembelajaran *discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan guru sebagai fasilitator yang bertugas mendampingi peserta didik menemukan permasalahan yang diberikan. Jadi, model pembelajaran *discovery* dapat membuat peserta didik mencari dan menyelidiki suatu masalah dengan cara yang sistematis, kritis, dan logis. Model *discovery learning* menitikberatkan pada aktivitas peserta didik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, pendidik mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep dan dalil (Pratiwi & Mawardi, 2020: 289).

b. Prinsip Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran *discovery* dibelajarkan dengan cara menghubungkan fenomena dalam kehidupan sehari-hari dengan kegiatan eksperimen yang akan dilakukan, agar mampu melatih kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis memiliki indikator sebagai pengukur tinggi rendahnya kemampuan tersebut. Indikator pertama pada kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan dalam merumuskan masalah. Perumusan masalah dinilai berdasarkan bagaimana seorang peserta didik mampu untuk mengidentifikasi masalah yang berasal dari suatu fenomena (Pratiwi & Mawardi, 2020: 289).

Model pembelajaran *discovery learning* menurut Pambudi (2019: 68) memiliki prinsip-prinsip pembelajaran, sbb.: (1) aktivitas pembelajaran difokuskan pada cara memanfaatkan kecakapan dalam mengelola informasi dan menerapkan hasilnya, (2) peserta didik dipandang sebagai pusat proses pembelajaran, (3) guru sebagai fasilitator dan bertindak sebagai pembelajar yang mencari informasi lebih banyak terlebih dahulu, dan (4) penilaian ditekankan pada perkembangan kecakapan mengelola informasi, berpikir logis, dan pemahaman konsep. Guru dalam model ini berperan sangat penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik mencari dan memahami materi.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri. Hasil yang diperoleh akan melekat dalam ingatan peserta didik dan melalui belajar penemuan, peserta didik juga belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi (Lase & Ndruru, 2022: 41). Model pembelajaran ini memiliki tujuan mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru.

Tujuan pertama *discovery learning* adalah agar peserta didik mampu merumuskan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, mengapa, dan sebagainya. *Discovery learning* bertujuan untuk membantu peserta didik berpikir secara analitis. Tujuan kedua adalah

untuk mendorong peserta didik agar semakin berani dan kreatif berimajinasi. Imajinasi peserta didik dibimbing untuk mengkreasi sesuatu menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Penemuan ini dapat berupa perbaikan atau penyempurna dari apa yang telah ada (Pambudi, 2019: 69).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *discovery learning* adalah agar peserta didik dapat menjadi kritis dan kreatif. Dengan pikiran kritis, peserta didik akan berusaha mencari tahu hal apa saja yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal itu akan memicu pemikiran-pemikiran kreatif dari peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dari materi yang diberikan oleh guru. Penyelesaian masalah tersebut dapat menjadikan peserta didik menciptakan cara baru atau menyempurnakan cara lama dalam menyelesaikan suatu masalah.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah gabungan dari model pembelajaran *inquiry* dan model pembelajaran *discovery* (Lase & Ndruru, 2022: 41). Permendikbud Nomor 22, Tahun 2016 juga menyebutkan kedua model pembelajaran ini secara bersamaan untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran). Model pembelajaran *discovery learning* memiliki serangkaian kegiatan yang sama dalam proses pembelajaran, di antara kegiatan tersebut mengamati, mempertanyakan,

menyelidiki, menganalisis, dan mengonstruksi suatu teori baik secara individu maupun kolektif (Nurdin et al., 2019: 6).

Nurdin et al. (2019: 6) menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* ini sebagai berikut: (1) peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena model pembelajaran *discovery* menekankan peserta didik untuk mencari dan mengelola informasi, (2) metode ini memungkinkan perilaku ilmiah dan menimbulkan semangat keingintahuan peserta didik, (3) metode ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menemukan pengetahuan dan konsep sendiri sehingga mereka merasa sangat puas, (4) guru memiliki kontak langsung untuk melayani kebutuhan peserta didik, dan (5) memberi peserta didik kesempatan untuk maju terus-menerus dengan kemampuan sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* sangat bergantung pada keaktifan peserta didik dan hal ini dapat menjadi kekurangan model pembelajaran ini.

Kelemahan model pembelajaran ini jika tidak dikelola atau diarahkan dengan baik dapat terjadi kesalahan atau ketidakjelasan materi yang akan diajarkan (Nurdin et al., 2019: 7). Selanjutnya, Nurdin et al. (2019: 7) menjelaskan beberapa kekurangan dari model pembelajaran ini, yaitu: (1) kurang berhasil jika ada sejumlah besar peserta didik di kelas, (2) lebih menekankan pada penguasaan aspek kognitif dan mengabaikan aspek keterampilan, nilai, dan sikap, (3) perlu lebih banyak fasilitas dan waktu, dan (4) parameter keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik.

5. Perbedaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* adalah kedua model pembelajaran yang menggunakan masalah di lingkungan sekitar sebagai bahan diskusi. Proses pembelajaran dalam kedua model pembelajaran ini bukan hanya memfokuskan peserta didik pada penemuan jawaban semata, melainkan juga merangsang aktivitas peserta didik untuk melakukan pencarian, penemuan, penelitian, dan mengembangkannya secara lebih lanjut (Buana & Anugraheni, 2020: 81). Secara garis besar kedua model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi selama proses pembelajarannya.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dalam penerapannya mengarahkan peserta didik untuk berfikir secara kritis, dalam proses pembelajarannya peserta didik diarahkan untuk lebih aktif dalam mengidentifikasi sendiri pemahaman tentang suatu masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran (Arindah, 2016: 1810). Model pembelajaran *problem based learning* adalah model yang penerapannya dalam proses pembelajaran menggunakan sebuah permasalahan di lingkungan sekitar, yang didesain agar peserta didik dapat berfikir kritis dan dapat menyelesaikan sendiri permasalahan tersebut (Nafiah, 2014:130). Perbedaan dari kedua model pembelajaran ini terletak pada penerapannya, *discovery learning* menekankan kepada peserta didik untuk mencari permasalahan yang dihadapinya dalam

proses pembelajaran dan sedangkan dalam proses pembelajaran *problem based learning*, peserta didik langsung dihadapkan dalam permasalahan yang akan dihadapi dalam proses pembelajarannya.

Asmal (2023: 5415) menjelaskan, model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran menekankan pada proses pencarian informasi untuk memecahkan masalah, sedangkan *problem based learning* menekankan pada proses pemecahan atau penyelesaian permasalahan itu sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* memiliki manfaat yang berbeda dalam proses pembelajaran, *discovery learning* mengajarkan peserta didik untuk menemukan informasi baru yang tidak diketahui, mengembangkan keterampilan meneliti, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kemampuan kritis. *Problem based learning* membantu peserta didik untuk berpikir secara kritis, mengembangkan kemampuan untuk menganalisis situasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi secara kreatif. Kedua model pembelajaran ini menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mengembangkan ide-ide peserta didik itu sendiri dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi baik dalam proses pembelajaran maupun dalam lingkungan sekitar peserta didik.

6. Hakikat Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motivasi dalam kegiatan

belajar, dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Masni, 2015: 36). Kegiatan pembelajaran memerlukan motivasi, karena peserta didik yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin fokus dengan pembelajarannya.

Motivasi diperlukan bagi peserta didik untuk melakukan upaya belajar dan meningkatkan prestasi akademik, karena motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Budiman, 2016: 91). Motivasi belajar sangat penting dalam mempromosikan dan mempertahankan proses pembelajaran secara mandiri, yang sering kali menghasilkan peningkatan hasil kinerja akademik. Peserta didik yang termotivasi secara akademis cenderung terlibat, bertahan, dan mengeluarkan upaya untuk menyelesaikan tugas dalam pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang tidak termotivasi.

Kurangnya motivasi yang dimiliki oleh peserta didik dapat menjadi hambatan utama bagi keberhasilan belajar, sehingga dapat ditekankan untuk pentingnya menciptakan dan mempertahankan motivasi belajar yang dimiliki (Khan et al., 2019: 10). Peserta didik yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan nilai akademik yang baik, memiliki kebiasaan belajar yang terstruktur, memiliki pemahaman yang baik terhadap setiap bacaan, memiliki efikasi diri yang tinggi, serta memiliki kinerja belajar yang tinggi (Howard et al., 2014: 6).

Motivasi belajar adalah proses aktivitas yang diarahkan pada tujuan yang dihasut dan dipertahankan, dan itu tercermin dalam investasi pribadi dan dalam keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku dalam kegiatan belajar (Geng et al., 2019: 2). Motivasi didefinisikan secara beragam dalam berbagai disiplin ilmu. Secara umum, motivasi didefinisikan sebagai upaya manusia intrinsik yang berkecenderungan untuk mencadangkan energi untuk dan mengarahkan energi ke arah pengejaran, pemenuhan, dan/atau pencapaian suatu tujuan (Grant & Hill, 2020: 46).

Shafizadeh & Gray (2011: 7) menyampaikan motivasi sebagai intensitas dan arah perilaku. Intensitas perilaku mengacu pada tingkat usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sedangkan arah perilaku adalah cara untuk mencapai tujuan dalam situasi tertentu. Motivasi belajar adalah bagian dari kondisi psikologis peserta didik yang telah dibuktikan secara empiris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik peserta didik (Kpolovie et al., 2014: 74). Adapun peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah, biasanya memiliki kecenderungan untuk menutup diri, tidak masuk sekolah, putus sekolah, memiliki rasa cemas berlebih, serta memiliki hasil akademik yang rendah (Sturges et al., 2016: 78).

b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi

Motivasi adalah dasar untuk sukses dalam kegiatan rekreasi dan kompetisi dan upaya setiap atlet menuju kesuksesan dan performa yang lebih baik bergantung pada nilai motivasinya (Nezhad & Sani, 2012: 1173).

Menurut Logili et al. (2019: 17) ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi motivasi seseorang dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1) Cita-Cita dan Aspirasi

Cita-cita merupakan salah satu faktor yang dapat memberikan semangat dan memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Aspirasi merupakan harapan seseorang akan suatu keberhasilan atau prestasi tertentu. Kemampuan peserta didik merupakan segala potensi intelektual (kemampuan *problem solving*), kognitif, motorik, verbal, dan sikap. Kondisi peserta didik yang sehat secara jasmani dan rohani 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 nonsosial. Upaya guru dalam mengajarkan peserta didik, salah satunya adalah menyediakan lingkungan yang kondusif. Guru adalah salah satu faktor yang memiliki peran besar dalam memotivasi seseorang atau peserta didik untuk belajar, di antaranya dengan menyiapkan kualitas pendidikan, seperti materi dan metode pembelajaran. Kualitas guru merupakan kompetensi, kematangan, dan jenjang guru pengampu mata pelajaran.

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar dari peserta didik juga dijelaskan Slameto (2015: 54–68) 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. Seseorang dapat belajar dengan baik harus mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek. Hasil belajar yang baik bagi peserta didik didapatkan dengan harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, timbullah kebosanan, sehingga peserta didik tidak lagi suka belajar. Peserta didik dapat belajar dengan baik dengan mengusahakan bahan pelajaran itu sesuai dengan hobi 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. 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 memengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, hasil belajarnya akan 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 memengaruhi belajar peserta didik yang tidak baik pula. Akibatnya, peserta didik malas untuk belajar. Guru yang progresifnya berani mencoba metode-metode yang baru, dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik, jika guru mengajar dengan metode yang tepat, efisien, dan efektif.

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 oleh guru kepada peserta didik.

c) Orang Tua

Orang tua berperan penting dalam mendidik anak dan cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Anak belajar perlu dorongan dan pengertian dari 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. Sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti berpengaruh yang bersifat buruk juga.

c. Menjaga Motivasi Belajar Peserta Didik

Salah satu cara untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik adalah dengan cara meningkatkan atau menjaga motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam melakukan aktivitas ataupun kegiatan diperlukan dorongan agar dapat mencapai tujuan dengan baik, dorongan atau yang lebih dikenal dengan kata motivasi dapat diberikan oleh siapapun termasuk guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan diri pada seseorang ke arah yang lebih baik dari lingkungan yang ada di sekelilingnya (Susanto, 2016: 3). Dalam

belajar seorang peserta didik memerlukan motivasi atau dorongan baik dari dalam maupun dari luar.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kuat, maka materi pembelajaran akan ringan dan mudah serta proses pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan. Menurut Oktiani, (2017: 217) guru memiliki peran dalam menjaga ataupun meningkatkan motivasi belajar peserta didik, kreativitas ataupun ide-ide dari guru diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru perlu memperluas wawasan, mengembangkan lingkungan fisik pembelajaran, mengembangkan keterbukaan, dan optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran. Melalui gaya mengajar guru atau model pembelajaran yang diterapkan oleh guru diharapkan dapat menjaga atau bahkan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Peserta didik juga harus ditanamkan untuk memiliki keinginan berubah, mengetahui banyak hal, berkeinginan meningkatkan kreativitas, dan intelektual yang ada dalam dirinya. Seorang peserta didik harus mengerti bahwa belajar memiliki beberapa maksud, menurut Sardiman (2011: 3) peserta didik harus mengetahui suatu kepandaian, kecakapan, atau konsep yang sebelumnya belum diketahuinya, peserta didik harus dapat mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat berbuat, baik tingkah laku ataupun keterampilan, peserta didik harus mampu mengkombinasikan dua pengetahuan (atau lebih) ke dalam suatu pengertian baru, baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun sikap, dan dapat memahami atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

Sulistiyorini & M. Fathurrohman (2016: 155), menyebutkan beberapa cara untuk menjaga motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik sebagai berikut.

- 1) Menjadikan peserta didik sebagai peserta aktif bukan pasif. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang aktif dengan memberikan tugas yang menantang kepada peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk menyelesaikan tugas tersebut.
- 2) Guru dapat menggunakan media belajar yang tepat. Media belajar yang menarik perhatian peserta didik akan membuat mereka termotivasi untuk belajar. Tidak harus sulit dan mahal, manfaatkan benda-benda yang ada di sekitar kita.
- 3) Tunjukkan antusiasme sebagai guru dalam mengajar. Guru harus tampil prima, bersemangat dan percaya diri. Gunakan kemampuan sebagai penutur cerita yang baik, karena pada dasarnya guru adalah seorang aktor.
- 4) Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik hanya akan belajar dengan baik jika suasana belajar yang menyenangkan. Guru harus menghindari hal-hal yang dapat menimbulkan ketegangan. Guru juga bisa sesekali menciptakan kelucuan.
- 5) Berilah komentar yang positif terhadap hasil kerja peserta didik. Pada dasarnya peserta didik butuh penghargaan dari seorang guru, paling

tidak mendapat komentar positif dari guru misal kata-kata “bagus”, “teruskan usahamu”, atau “kamu hebat”.

7. Hakikat Hasil Belajar

a. Tinjauan Belajar

Belajar dalam proses pembelajaran adalah suatu kegiatan inti dalam proses belajar mengajar. Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan atau dilalui oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung. Hal itu terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Kata kunci belajar adalah perubahan perilaku (Akhiruddin et al., 2020: 7). Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang didapatkan.

Belajar (*learning*) adalah proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Dari pengertian tersebut, guru dapat memusatkan perhatian pada tiga hal, yaitu: (1) bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan pada perilaku individu, (2) bahwa perubahan itu harus merupakan hasil dari pengalaman yang didapatkan, dan (3) bahwa perubahan itu terjadi pada perilaku individu yang mungkin (Hayati, 2017: 2). Intinya adalah belajar akan mengubah perilaku individu karena pengalaman-pengalaman yang didapatkan selama proses pembelajaran.

Belajar menurut pendapat Setiawan (2017: 3) 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. Belajar dapat menghasilkan perubahan perilaku yang positif bagi peserta didik.

Tidak semua perubahan bisa dikatakan sebagai belajar, sebagai contoh seorang 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. Menurut VanOostveen et al. (2018: 3) bahwa belajar adalah aktivitas kehidupan yang normal dan itu, sejak manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, belajar adalah kegiatan sosial sebagai sosial partisipasi. Belajar adalah aktivitas yang pasti akan dilalui oleh manusia.

Menurut Djameluddin & Wardana (2019: 3) 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. Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan,

keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Djamaluddin & Wardana (2019: 8–10) menjelaskan tujuan-tujuan belajar, sebagai berikut.

1) Memperoleh Pengetahuan

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. 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. Keterampilan jasmani dalam hal ini 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. Proses dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan berhati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

b. Hasil Belajar

Interaksi antara guru dan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik di dalam 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, bahwa tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Akhiruddin et al., 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: 219). Hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, bahwa lewat pembelajaran peserta didik dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapatkan oleh peserta didik setelah selesai dari proses pembelajaran (Hao et al., 2018: 5).

Akhiruddin et al. (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, yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotorik. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek, yaitu: (1) pengetahuan, (2) pengertian, (3) kebiasaan, (4) keterampilan, (5) apresiasi, (6) emosional, (7) hubungan sosial, (8) jasmani, (9) etis atau budi pekerti, dan (10) sikap.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari peserta didik 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 model pembelajaran yang diterapkan dinilai sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

8. Hakikat 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 perlombaan bola basket yang diselenggarakan dan diikuti oleh masyarakat luas. Banyaknya kejuaraan bola basket, persaingan akan sangat tinggi. Pelatih dituntut 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 bekerja sama untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya.

Bola basket adalah olahraga yang melibatkan total 10 pemain di lapangan berukuran 28 x 15 m. Menurut aturan, pemain bola basket tidak diizinkan untuk mengambil lebih dari dua langkah setelah mereka mulai memegang bola (Omi et al., 2018: 2). Permainan bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing 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.

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 (Canlı & Koçak, 2018: 49).

Olahraga bola basket dimainkan oleh lima orang pemain tiap regu. FIBA (2012: 1) menjelaskan bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas lima pemain. Tujuan tiap-tiap regu adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukkan bola. 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 setiap jenjangnya.

Olahraga bola basket adalah olahraga tim yang membutuhkan kerja sama di dalamnya juga penguasaan teknik dasar individual yang menjadi salah satu poin penting (Yusuf & Wibowo, 2017: 31). Bola basket dicirikan oleh aksi intensitas tinggi dalam bentuk lompatan, akselerasi, deselerasi, dan perubahan arah yang cepat yang dianggap sebagai komponen kunci dari olahraga ini. Pemain bola basket telah ditemukan membuat rata-rata 1,050

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: 7).

b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Teknik dasar pada permainan bola basket merupakan fundamental atau gerak dasar dalam permainan bola basket yang meliputi *dribbling*, *passing*, dan *shooting*. Teknik dasar tersebut harus dilatihkan 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 bahwa ada beberapa teknik dasar dalam permainan bola basket yang harus dikuasai oleh para pemain, di antaranya penguasaan bola, mengoper bola, *pivot*, menggiring bola (*dribbling*), dan memasukkan bola (*shooting*).

Permainan bola basket memiliki teknik dasar dalam memainkannya. 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*. 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*), dan *pivot*.

Elemen-elemen dalam permainan bola basket disebutkan oleh Polozov & Akhmetzyanov (2019: 12), yaitu *assist*, tembakan dua poin, *rebound*, *steal*, tembakan tiga poin, lemparan bebas, terobosan, pilih dan putar, dan tembakan yang diblokir. Polozov & Akhmetzyanov (2019: 2) menyebutkan *shooting* (menembak) merupakan keahlian yang sangat penting pada olahraga bola basket. Teknik dasar seperti operan (*passing*), menggiring (*dribbling*), bertahan (*defense*), dan *rebounding* membantu tim dalam memperoleh peluang mendapatkan skor dan harus diakhiri dengan melakukan tembakan ke arah ring lawan.

Berdasarkan keseluruhan pendapat di atas mengenai teknik dasar dalam permainan bola basket, dapat disimpulkan bahwa teknik dasar bola basket yaitu penguasaan bola, mengoper bola, *pivot*, menggiring bola (*dribbling*), dan memasukan bola (*shooting*). Ketika teknik dasar tersebut telah dimiliki dengan baik oleh pemain, 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. Dengan persentase menembak (*shooting*) akan mudah untuk mendapatkan kemenangan.

c. Perlengkapan Permainan Bola Basket

Bola basket pertama kali ditemukan oleh James Naismith, anggota sekolah pelatihan *Young Men's Christian Association* (YMCA) di Springfield, Massachusetts pada bulan Desember 1891. Organisasi yang melindungi olahraga bola basket di Indonesia adalah PERBASI (Persatuan

Bola Basket Seluruh Indonesia). Organisasi ini didirikan pada 23 Oktober 1951 dan diresmikan atas prakarsa ketua KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) yang saat itu dipegang Maladi (Nugraha, 2010: 21). Bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri atas lima orang.

Ukuran lapangan bola basket standar FIBA memiliki panjang 28 meter dengan lebar 15 meter. Bagian tengah lapangan, terdapat lingkaran dengan jari-jari 1,80 meter. Ukuran lingkaran, jari-jarinya diukur dari sebelah luar garis lingkaran dan garis tembakan hukuman. Garis tembakan ini berada di daerah bersyarat. Ukuran daerah ini dapat dilihat pada papan pantul, papan pantul terbuat dari kayu atau bahan lain yang sifatnya sama, tebal papan ini 3 cm. Ukuran papan pantul 1,80 meter x 1,20 meter, tengah papan pantul terdapat garis bingkai empat persegi panjang dengan ukuran 0,59 meter x 0,45 meter (Sitepu, 2018: 29).

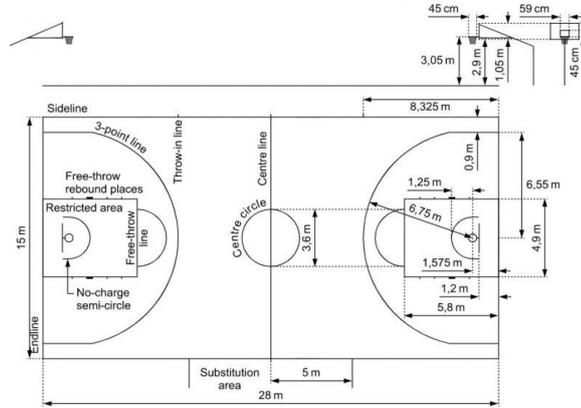
Selanjutnya dijelaskan, tiang penyangga atau simpai terbuat dari besi dengan garis tengah 20 mm. Simpai berdiri dengan ketinggian dari atas lantai 3,03 meter. Bola untuk bola basket terbuat dari karet dan dilapisi bahan sintetis, keliling bola antara 75 cm s.d. 78 cm, dan beratnya antara 600 gram s.d. 650 gram. Setiap pertandingan dibagi menjadi empat *quarter*, yang masing-masing berlangsung selama 8–12 menit atau dibagi menjadi dua babak yang masing-masing berlangsung 20 menit (Sitepu, 2018: 29). Permainan bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia.

Pertandingan basket memiliki wasit yang kerap lebih dikenal dengan sebutan *referee*. Istilah *referee* sebenarnya sebutan wasit dalam bahasa Inggris. Peran wasit sangat vital dalam sebuah pertandingan, pengambilan keputusan, dan kontrol pertandingan sepenuhnya dipegang oleh wasit. Kualitas pertandingan yang baik tidak lepas dari peran wasit yang baik dalam mengontrol pertandingannya (Rofi'i et al., 2019: 59). Organisasi yang menaungi bola basket internasional adalah FIBA (*Federation Internationale de Basketball*), didirikan pada tanggal 18 Juni 1932 berpusat di Jenewa Swiss (Pambudi & Suharjana, 2018: 49).

FIBA *rules*, peraturan bola basket terdiri atas 8 peraturan dengan 50 pasal, serta dengan 52 gerakan sinyal tangan (*hand signals*) belum termasuk gerakan melaporkan nomor yang dimulai dari angka 0–99. Jadi hanya untuk membahas mengenai peraturan saja sudah sangat kompleks dan banyak gerakan serta pemahaman yang harus diketahui (Pambudi & Suharjana, 2018: 49). Permainan bola basket masuk ke dalam kategori bola besar, seperti permainan sepak bola dan bola voli.

Gambar 1 dan Gambar 2 menunjukkan ukuran lapangan dan bola untuk bola basket.

**Gambar 1. Lapangan Bola Basket
(Lotulung, 2019)**



**Gambar 2. Bola pada Permainan Bola Basket
(Kurniawan, 2019)**



d. Permainan Bola Basket dalam PJOK

Cahyadi et al. (2022: 4079) menjelaskan pembelajaran bola basket dalam PJOK merupakan pembelajaran bola besar yang pastinya akan diberikan kepada peserta didik. Cabang olahraga dalam dunia pendidikan merupakan olahraga permainan yang cukup populer di kalangan peserta didik, oleh karena itu pemberian materi pembelajaran bola basket di sekolah sangat penting diberikan. PJOK mempunyai maksud untuk mengembangkan segala potensi yang peserta didik miliki. Potensi-potensi tersebut apabila tidak dikembangkan akan menjadi potensi yang terpendam dan sia-sia tanpa

bisa dilihat dan dirasakan hasilnya. Melalui proses pendidikan dapat dikembangkan suatu keadaan yang seimbang antara aspek sosial dan aspek individual.

Permainan bola basket adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk menambah kemampuan dan meningkatkan prestasi peserta didik yang mempunyai bakat, minat, dan kemampuan dalam olahraga bola basket. Di samping itu, ia merupakan salah satu kegiatan positif bagi peserta didik untuk menghindari dari pengaruh-pengaruh lingkungan yang negatif seperti pergaulan bebas, seperti narkoba (Hastuti, 2008: 46). Seorang pendidik atau guru khususnya PJOK pasti berusaha untuk membangun karakter seseorang peserta didik secara utuh melalui aktivitas fisik (Hita, 2022: 121). PJOK menganggap manusia sebagai individu yang tidak terbatas pada hanya aspek fisik saja, melainkan juga melibatkan pengembangan mental, emosional, dan kognitif (Prabowo et al., 2023: 3).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian oleh Renando Choirul Hanafi (2020) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Guru tentang Model Pembelajaran tentang Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Negeri se-Kota Yogyakarta”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru tentang model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA Negeri se-Kota Yogyakarta sebanyak 22 orang guru. Tes yang digunakan merupakan tes pengetahuan dengan bentuk soal pilihan ganda. Uji instrumen menggunakan uji validitas dengan rumus *Pearson Product Moment* diketahui dari 40 soal terdapat 15 soal yang gugur, sehingga tes yang digunakan dalam penelitian sebanyak 25 soal. Hasil uji reliabilitas instrumen sebesar 0,918 ($>0,600$), sehingga dinyatakan reliabel. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan berada pada kategori kurang sebesar 9,09% (2 guru), kategori rendah sebesar 31,81% (7 guru), kategori cukup sebesar 54,6% (12 guru), dan kategori tinggi sebesar 4,5% (1 guru). Penelitian ini membuktikan bahwa pengetahuan beberapa guru masih kurang mengenai model pembelajaran, sedangkan dalam Kurikulum Merdeka menyarankan guru menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar peserta didik dapat antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

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 Olahraga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman”. Tujuan

penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efektivitas motivasi dan hasil belajar, kesegaran jasmani peserta didik kelas rendah antara model TGfU dan 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. Analisis data penelitian menggunakan “sebaran frekuensi”, dan analisis inferensial menggunakan uji independen *t-test*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: (1) terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas TGfU dan kelas *inquiry* di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman, (2) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kecergasan fizikal (keadaan kesehatan dan kesejahteraan dan lebih khusus lagi, kemampuan untuk melakukan aspek pekerjaan dan aktivitas harian) antara kelas TGfU dengan kelas *inquiry* di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signifikan 0,000. Model *inquiry* dalam proses pembelajarannya dapat mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah yang ditemukannya dalam proses pembelajaran dengan menstimulasi peserta didik untuk mengamati, bertanya, dan meneliti. Model *inquiry* dapat menanamkan sifat disiplin dan sportif dalam kecerdasan fisik kepada peserta didik sehingga mereka mampu bekerja sama dengan kelompok dalam menguasai teknik memegang, memukul, melempar, dan menghindar bola dalam pembelajaran kecerdasan fisik permainan *roundes*. Penelitian ini menguatkan anggapan

penulis bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran secara tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yudha, et al. (2017) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Hasil Belajar *Passing Control* Bola Basket”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran 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 atas 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 objektif, observasi dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan uji *independent samples test* dengan bantuan SPSS 16.0 for Windows. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 0,37, sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh 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* bola basket pada peserta didik. Model pembelajaran

ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ayse Dilsad Mirzeoglu (2014) dengan judul “*The effects of peer teaching on the university students achievements in cognitive, affective, psychomotor domains, and game performances in volleyball courses*”. Penelitian ini terkait dengan salah satu model pengajaran *peer teaching* yang digunakan dalam mata kuliah pendidikan jasmani. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *peer teaching* terhadap prestasi mahasiswa dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan penampilan permainan dalam mata kuliah bola voli. Desain eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan tujuh puluh siswa kelas dua dan tiga di Universitas Abant Izzet Baysal (AIBU), Sekolah Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Sampel terdiri atas 46 laki-laki (65,7%) dan 24 perempuan (34,3%) dari departemen pengajaran pendidikan jasmani dan departemen pendidikan pembinaan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes prestasi permainan bola voli, formulir observasi keterampilan bola voli, skala sikap terhadap lapangan bola voli, dan instrumen penilaian kinerja permainan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang berbeda di kelas bola voli meningkatkan prestasi belajar siswa pada ranah kognitif, psikomotorik, dan performa permainan tetapi tidak pada ranah afektif. Temuan ini menunjukkan bahwa di tingkat universitas, baik pengajaran yang berpusat pada guru maupun yang berpusat pada siswa

memiliki keefektifan yang sama dalam domain pembelajaran dalam kursus bola voli. Penelitian ini menjadikan contoh bahwa ada model pembelajaran yang hanya meningkatkan beberapa aspek saja dari hasil belajar atau prestasi belajar peserta didik.

5. Penelitian oleh Abdul Mahfudin Alim, et al. (2022) dengan judul “Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani SD di Kabupaten Bantul tentang Model Pembelajaran”. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data empiris mengenai pengetahuan guru PJOK SD tentang model pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Jasmani SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan adalah total sampling yang bersedia mengisi survei. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 30 soal dengan menggunakan google *form*. Hasil dari norma penilaian tingkat pengetahuan guru tentang model pembelajaran yang tergabung dalam KKG Pendidikan Jasmani di Kabupaten Bantul menunjukkan bahwa responden yang berada dalam kategori tinggi sebanyak 0 responden (0%), responden yang berada dalam kategori cukup sebanyak 4 responden (19%), responden yang berada dalam kategori rendah sebanyak 5 responden (24%), dan responden yang berada dalam kategori kurang sebanyak 12 responden (57%). Penelitian ini menguatkan kesimpulan bahwa pengetahuan guru mengenai model

pembelajaran masih kurang, sehingga perlunya pemberian informasi mengenai model pembelajaran agar guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada saat proses pembelajaran permainan bola basket ditunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik menerima apa yang disampaikan oleh guru. 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.

Proses pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik membuat guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik membuat guru harus mencari solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan penjelasan tersebut, digunakan pendekatan pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengetahui dan mempelajari beberapa model dalam mengajar, serta mempraktikkannya pada saat mengajar. Untuk dapat menghasilkan prestasi (hasil) belajar peserta didik yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar peserta didik yang tinggi, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang tenaga guru membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas.

Ketidaksesuaian model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan metode pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dari peserta didik di sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat betapa penting penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di sekolah. Model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik

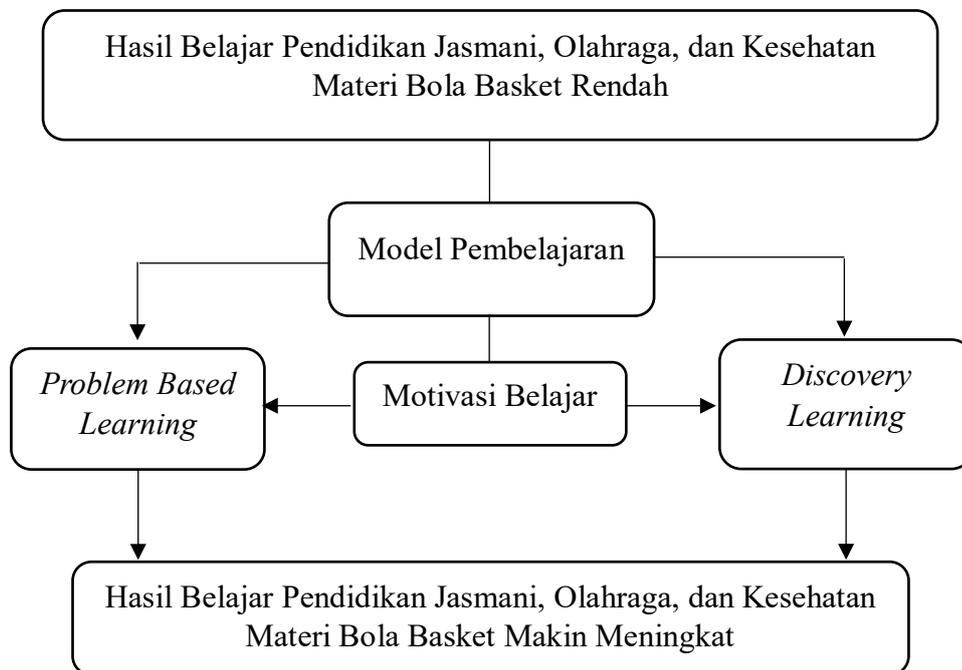
dalam belajar, karena model ini membuat peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran PJOK yang dianggap mudah tetapi sulit.

Penelitian ini menggunakan dua kelas untuk melihat perbedaan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning*. Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar yang terjadi tentunya dapat menjadikan penelitian tersebut dikatakan berhasil. Peneliti belum dapat memastikan apakah dengan melalui model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* dapat meningkatkan, menurunkan, atau biasa-biasa saja terkait dengan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model 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 pikir di atas, dapat dibuat bagan kerangka pikir sebagai berikut.

Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kajian penelitian yang relevan di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.
3. Terdapat interaksi model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 2. Penelitian desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang memengaruhi perlakuan (variabel *independent*) terhadap hasil (variabel *dependent*). Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda, yaitu metode pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning*. Berikut adalah desain penelitian pada penelitian eksperimen ini.

Tabel 1. Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 2

Model Pembelajaran (A) Motivasi Belajar (B)	<i>Discovery Learning</i> (A1)	<i>Problem Based Learning</i> (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

- A1B1: Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning*.
- A2B1: Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi diberi perlakuan dengan model pembelajaran *problem based learning*.
- A1B2: Peserta didik dengan motivasi belajar rendah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning*.
- A2B2: Peserta didik dengan motivasi belajar rendah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *problem based learning*.

Metode penelitian eksperimen menekankan pada pemenuhan validitas internal, yaitu dengan cara mengontrol pengaruh faktor-faktor di luar metode penelitian eksperimen pada umumnya digunakan dalam penelitian yang bersifat *laboratories*. Meskipun demikian, bukan berarti bahwa pendekatan ini tidak dapat digunakan dalam penelitian sosial, termasuk penelitian pendidikan. Penelitian eksperimen berdasarkan paradigma *positivistic* yang pada awalnya banyak diterapkan pada penelitian ilmu-ilmu keras (*hard-science*), seperti biologi dan fisika, namun kemudian diadopsi untuk diterapkan pada bidang-bidang lain termasuk bidang sosial dan pendidikan.

Penelitian eksperimen memiliki faktor-faktor yang dapat mengancam validitas internal suatu hasil penelitian eksperimen sebagai berikut.

1. *History*, yaitu kejadian-kejadian tertentu yang terjadi antara pengukuran pertama (*pretest*) dan kedua (*posttest*), selain variabel-variabel yang dieksperimenkan (*treatment*).
2. *Maturation* (Kematangan), yaitu: proses perubahan (kematangan) di dalam diri subjek yang terjadi selama berlangsungnya eksperimen (misal makin terampil, 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 (*pretest*) terhadap hasil pengukuran kedua (*posttest*).
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/ subjek untuk kelompok eksperimen (atau kelompok yang diberikan perlakuan) dan kelompok kontrol/pembanding.
6. *Statistical regression*, yaitu bahwa kelompok yang dipilih berdasarkan skor yang ekstrem cenderung akan menghasilkan efek yang dapat disalahartikan.
7. *Mortality*, yaitu kehilangan subjek, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding, yaitu adanya pengurangan subjek 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. Dalam validitas eksternal terdapat dua macam, yaitu validitas populasi dan validitas ekologi.

1. 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.
2. Validitas ekologi. Para peneliti berharap hasil yang diperoleh dari penelitian juga akan diperoleh dalam kondisi lingkungan eksperimen yang lain.

Selanjutnya, dijelaskan bahwa untuk mengatasi ancaman validitas ekologi dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Tidak memberitahukan kepada peserta didik bahwa sedang menjadi subjek penelitian.
2. Tidak mengubah jadwal pembelajaran.
3. Pembelajaran diberikan oleh guru di sekolah.

4. Pemantauan terhadap pelaksanaan eksperimen dilakukan oleh peneliti tidak secara terang-terangan, tetapi secara tersamar melalui pengamatan dan diskusi dengan guru di luar jam pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kendari yang terletak di Jl. Mayjen Sutoyo No. 102, Kecamatan Tipulu, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara (93122).

Waktu penelitian dilakukan selama satu bulan, dengan harapan data yang diperoleh sudah lengkap sesuai dengan yang diharapkan. Waktu penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Waktu Penelitian

Tanggal	Oktober							November					
	14	16	17	23	24	30	31	6	7	13	14	20	21
Motivasi													
<i>Pretest</i>													
<i>Treatment</i>													
<i>Posttest</i>													

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kendari yang berjumlah 190 orang peserta didik dari 5 kelas. Pemilihan SMA Negeri 1 Kendari karena sekolah ini adalah salah satu SMA pertama di kota Kendari yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Penulis telah berkoordinasi dengan guru pamong PJOK agar materi bola basket diajarkan di kelas X dan dijadikan bahan penelitian oleh penulis. Pemilihan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kendari karena pada waktu SMP peserta didik kelas X ini terkena dampak pandemi Covid-19 yang menurut para ahli dapat

menurunkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan peserta didik kelas X ini dapat meningkatkan motivasi belajar sejak masuk di tingkat SMA.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu, sehingga dapat mewakili populasinya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan *random sampling*. Penulis menetapkan sampel 40% dari 190 peserta didik, sehingga hasil *random sampling* didapatkan 76 orang peserta didik.

Jumlah sampel yang didapatkan berjumlah 76 orang peserta didik. Setelah jumlah sampel telah didapatkan, kemudian dites motivasi belajar. Tes ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Setelah hasil tes motivasi terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kelompok peserta didik dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan menggunakan skor tes keseluruhan dari tes motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dengan cara di-*ranking*. Hasil *ranking* tersebut kemudian ditentukan 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah dari hasil tes motivasi belajar. Dengan demikian, pengelompokan sampel diambil dari peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 27% dan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 27% dari data hasil tes motivasi belajar yang telah di-*ranking*.

Selanjutnya, didapatkan kelompok peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi berjumlah 20 orang peserta didik diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning*. Kelompok peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah berjumlah 20 orang peserta didik diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning*. Setelah terbagi menjadi empat kelompok, selanjutnya setiap kelompok peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah akan melakukan *pretest* sebelum pemberian *treatment*.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent*) *manipulative*, yaitu *discovery learning* dan *problem based learning*, dan variabel bebas atributif, yaitu motivasi belajar. Di samping itu, ada satu variabel terikat (*dependent*), yaitu prestasi belajar PJOK materi bola basket. Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang memiliki dua proses utama. Pertama, melibatkan peserta didik dalam mengajukan atau merumuskan pertanyaan-pertanyaan (*to inquire*). Kedua, peserta didik menyingkap, menemukan (*to discover*), jawaban atas pertanyaan mereka melalui serangkaian kegiatan penyelidikan dan kegiatan-kegiatan sejenis. Dalam kegiatan ini, peserta didik memperoleh pengalaman berharga dalam praksis keilmuan seperti proses mengamati, mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan menarik kesimpulan. Model pembelajaran *discovery*

learning merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan guru sebagai fasilitator yang bertugas mendampingi peserta didik menemukan permasalahan yang diberikan. Jadi model pembelajaran *discovery learning* dapat membuat peserta didik mencari dan menyelidiki suatu masalah dengan cara yang sistematis, kritis, dan logis. Model *discovery learning* menitikberatkan aktivitas peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep dan dalil.

2. *Problem based learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang akan dihadapi oleh peserta didik yang berawal dari sebuah pola proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik tergerak untuk belajar, melakukan kajian, diskusi, dan bertukar pendapat untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuannya berdasarkan masalah yang dihadapi dan secara tidak langsung membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki unsur pembelajaran aktif, interaktif, dan kolaboratif yang tergabung untuk memungkinkan guru mengamati proses belajar peserta didik. *Problem based learning* adalah bentuk model pembelajaran yang didasari eksplorasi masalah, dengan peserta didik terlibat aktif untuk memecahkan masalah.
3. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri peserta didik kelas X SMAN 1 Kendari dalam mengikuti pembelajaran bola basket yang diukur menggunakan angket.

4. Hasil belajar bola basket adalah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran PJOK materi bola basket, yang diukur menggunakan tes kognitif dan tes psikomotor berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas X SMA. Adapun untuk tes afektif, butir-butir pertanyaannya sudah termaksud ke dalam tes motivasi.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

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. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah kemudian diberikan perlakuan seperti yang sudah dijelaskan pada Tabel 1. Penelitian ini dilaksanakan pada saat pascapandemi Covid-19, sehingga penulis tetap menerapkan protokol kesehatan. Sebelumnya peserta didik/responden sudah mengisi dan menandatangani angket pernyataan kesanggupan melakukan penelitian. Protokol yang diterapkan saat penelitian yaitu selalu mencuci tangan dan menjaga kebersihan sebelum memulai penelitian, menyediakan air, sabun, dan *hand sanitizer* agar peserta didik selalu mencuci tangan terlebih dahulu.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

a. Angket

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar berupa angket. Pernyataan-pernyataan yang disusun terdiri atas dua komponen item, yaitu *favourable* (pernyataan positif) dan *unfavourable* (pernyataan negatif). Penghitungan skor digunakan dengan menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skala *Likert* digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang sudah dikembangkan atau diciptakan.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket

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. Tes Kognitif dan Tes Psikomotor

Tes hasil belajar bola basket diukur berdasarkan tes kognitif dan tes psikomotor berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas X SMA. Tes kognitif menggunakan tes pilihan ganda, jika dilihat dari strukturnya, 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 buku Panduan Guru PJOK oleh Mahendra & Jabar (2021: 56). Kisi-kisi instrumen selengkapnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kognitif

Konstruk	Faktor	Indikator	Butir
Tes Kognitif Bola Basket	Memahami variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	Menjelaskan dan menganalisis prosedural gerakan <i>chest pass</i> pada permainan bola basket	1, 2, 3, 4
		Menjelaskan dan menganalisis prosedural gerakan <i>bounce pass</i> pada permainan bola basket	5, 6, 7, 8
		Menjelaskan dan menganalisis prosedural gerakan <i>two handed overhead pass</i>	9, 10, 11, 12
		Menganalisis kesalahan-kesalahan dalam melakukan <i>passing</i> pada permainan bola basket	13, 14, 15, 16
		Menganalisis gerakan variasi <i>passing</i> dalam permainan bola basket	17, 18, 19, 20
Jumlah			20

Instrumen selanjutnya adalah tes psikomotor. Tes psikomotor dalam penelitian ini menggunakan rubrik yang diukur melalui pengamatan. Rubrik adalah suatu alat menghitung untuk asesmen yang sifatnya subjektif dengan di dalamnya terdapat seperangkat kriteria dan standar yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didik. Instrumen tes untuk mengukur ranah psikomotor atau penampilan atau kinerja (*performance*) yang telah dikuasai peserta didik ini juga diadopsi

dari buku PJOK oleh Mahendra & Jabar (2021: 56) seperti yang disajikan pada Tabel 5 dan Lampiran 5.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Psikomotor

Konstruk	Faktor	Kriteria Skor
Tes Psikomotor Bola Basket	<i>Chest pass</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan bola di dada dan siap didorongkan dengan meluruskan kedua lengan. 2. Menguasai gerak keseimbangan badan. 3. Melangkahkkan kaki aktif ke depan. 4. Melecutkan pergelangan tangan dalam penguasaan.
	<i>Bounce pass</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan bola di dada dan siap didorongkan dengan meluruskan kedua lengan mengarah ke lantai. 2. Menguasai gerak keseimbangan badan. 3. Melangkahkkan kaki aktif ke depan. 4. Melecutkan pergelangan tangan dalam penguasaan.
	<i>Two handed overhead pass</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan bola oleh kedua lengan di atas kepala. 2. Meluruskan lengan dengan mengarahkan bola ke sasaran. 3. Melangkahkkan kaki aktif ke depan. 4. Melecutkan kedua pergelangan tangan dalam penguasaan.
	<i>Shooting ke Basket</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan gerakan lengan dan tangan. 2. Penguasaan gerakan badan. 3. Penguasaan gerakan kaki. 4. Penguasaan keseimbangan gerakan akhir.
	Keterampilan Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan teknik dasar secara tepat. 2. Menempatkan diri dalam gerakan tanpa bola. 3. Memberi <i>assist</i> pada teman seregu yang tepat posisi. 4. Tepat mengambil keputusan dalam situasi sulit. 5. Mengeksekusi serangan akhir (membuat goal, atau memasukkan bola, dsb.).

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk penelitian, langkah selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 4 Kendari dengan sampel peserta didik yang berjumlah 30 orang peserta didik. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 4 Kendari karena mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan sampel penelitian. Hasil analisis validitas dan reliabilitas instrumen sebagai berikut.

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut 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 $r_{xy} > r_{tab}$ item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas selengkapnya disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. 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

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

2. Uji Reliabilitas Instrumen

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 25.0. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

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

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji Anava dua arah (*two way Anova*). Oleh karena itu, uji prasyarat untuk analisis data menggunakan SPSS versi 25.0 *for windows* harus dilakukan terlebih dahulu. Analisis data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah cara untuk menentukan 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. Statistik parametrik diperlukan sebagai 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, data harus dianalisis menggunakan statistik nonparametrik (Budiwanto, 2017: 190). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 25.0.

b. Uji Homogenitas

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 25.0.

2. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Anava dua jalur (*two-way Anova*). Teknik analisis varian ganda atau teknik analisis varian dua jalan atau teknik analisis varian untuk sampel-sampel berkorelasi ini digunakan untuk membedakan *mean* beberapa distribusi data kelompok subjek penelitian yang dilakukan sekaligus untuk dua jenis variabel perlakuan (Budiwanto, 2017: 141). Apabila terbukti terdapat interaksi, selanjutnya data tersebut akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji Tukey, dengan menggunakan program *software* SPSS versi 25.0 *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 sbb.: (1) data hasil penelitian, (2) uji prasyarat analisis, dan (3) uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini akan disajikan berurutan sbb.: (a) perbedaan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X; (b) perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X; dan (c) interaksi model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X. Secara lengkap hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian ini adalah berupa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X. Proses penelitian ini 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 16 dan 17 Oktober 2023. Tahap kedua kegiatan penelitian ini adalah melakukan perlakuan. Penelitian ini berlangsung selama 1 bulan dengan 4 kali pertemuan. Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X disajikan pada Tabel 8 dan Tabel 9.

Tabel 8. Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Motivasi Tinggi

No.	Kelompok Motivasi Belajar Tinggi					
	<i>Discovery Learning (A1B1)</i>			<i>Problem Based Learning (A2B1)</i>		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1.	65,83	65,95	0,12	63,57	73,21	9,64
2.	58,80	65,71	6,91	61,19	76,33	15,14
3.	58,57	60,95	2,38	56,42	70,71	14,29
4.	56,07	63,45	7,38	56,3	73,21	16,91
5.	53,92	61,19	7,27	51,54	73,21	21,67
6.	51,42	63,33	11,91	51,54	75,59	24,05
7.	51,42	65,83	14,41	51,42	73,09	21,67
8.	49,04	58,57	9,53	49,04	73,21	24,17
9.	46,42	65,95	19,53	44,16	73,09	28,93
10.	44,16	61,07	16,91	44,16	73,21	29,05
<i>Mean</i>	53,56	63,20	9,63	52,93	73,48	20,55

Tabel 9. Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Motivasi Rendah

No.	Kelompok Motivasi Belajar Rendah					
	<i>Discovery Learning (A1B2)</i>			<i>Problem Based Learning (A2B2)</i>		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1.	44,04	46,30	2,26	38,09	53,57	15,48
2.	36,78	46,19	9,41	36,90	48,69	11,79
3.	36,66	48,67	12,01	36,66	55,95	19,29
4.	34,40	53,57	19,17	36,66	60,83	24,17
5.	34,40	46,19	11,79	34,04	55,95	21,91
6.	31,78	51,07	19,29	33,92	48,69	14,77
7.	31,78	43,80	12,02	29,40	53,57	24,17
8.	29,16	43,80	14,64	29,28	46,19	16,91
9.	26,90	55,95	29,05	26,78	58,45	31,67
10.	24,28	48,69	24,41	26,66	53,57	26,91
<i>Mean</i>	33,01	48,42	15,40	32,83	53,54	20,70

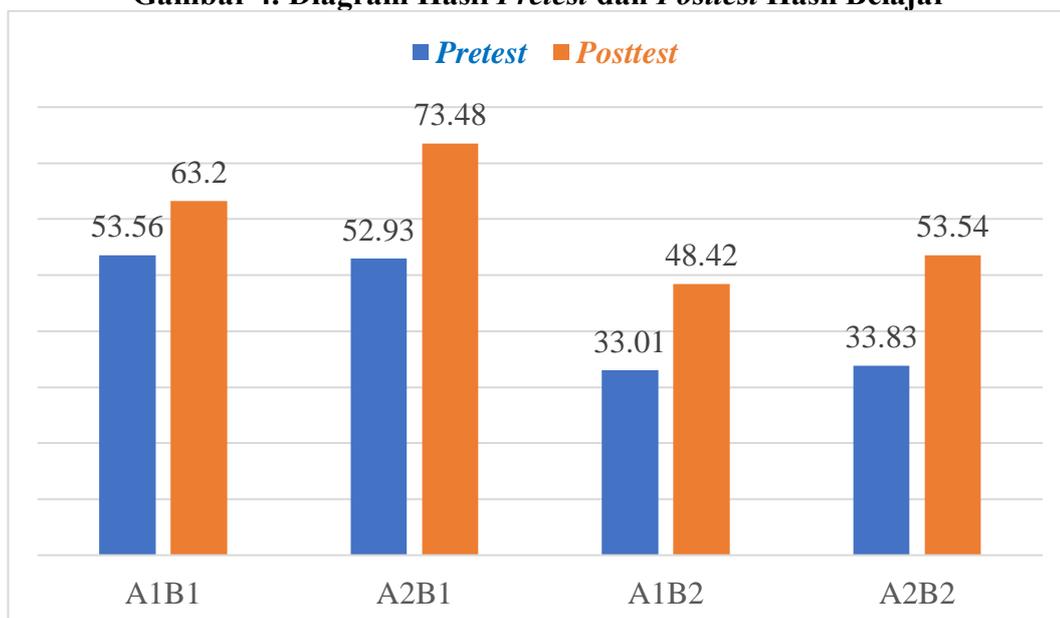
Deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* untuk hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X disajikan pada Tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> A1B1	10	44,16	65,95	53,57	6,51
<i>Pretest</i> A2B1	10	44,16	63,57	52,93	6,49
<i>Pretest</i> A1B2	10	24,28	44,04	33,01	5,62
<i>Pretest</i> A2B2	10	26,66	38,09	32,83	4,41
<i>Posttest</i> A1B1	10	58,57	65,95	63,18	2,64
<i>Posttest</i> A2B1	10	70,71	82,97	73,90	3,47
<i>Posttest</i> A1B2	10	43,80	55,95	48,18	4,10
<i>Posttest</i> A2B2	10	46,19	60,83	53,54	4,59
Valid N (listwise)	10				

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, data hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X disajikan pada Gambar 4 sebagai berikut.

Gambar 4. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar



Berdasarkan Gambar 4 di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X kelompok A1B1 rata-rata *pretest* sebesar 53,56 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 63,20; kelompok A2B1 rata-rata *pretest* sebesar 52,93 dan mengalami peningkatan pada saat

posttest sebesar 73,48; kelompok A1B2 rata-rata *pretest* sebesar 33,01 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 48,42; kelompok A2B2 rata-rata *pretest* sebesar 33,83 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 53,54.

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 25.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman uji yang dilakukan disajikan pada Tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	<i>p</i>	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i> A1B1	0,935	0,05	Normal
<i>Posttest</i> A1B1	0,117		Normal
<i>Pretest</i> A2B1	0,573		Normal
<i>Posttest</i> A2B1	0,362		Normal
<i>Pretest</i> A1B2	0,902		Normal
<i>Posttest</i> A1B2	0,335		Normal
<i>Pretest</i> A2B2	0,107		Normal
<i>Posttest</i> A2B2	0,711		Normal

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 11 di atas, 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 12.

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 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

F	df1	df2	Sig.
2,593	3	36	0,068

Berdasarkan analisis uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan *levене test* ditunjukkan bahwa hasil perhitungan nilai signifikansi $0,068 \geq 0,05$. Hal ini berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Berdasarkan hasil tersebut populasi memiliki kesamaan varian atau *homogeny*. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada Lampiran 13.

3. Hasil Uji Hipotesis

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

a. Hipotesis pertama “Ada Perbedaan Pengaruh antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X”

Hipotesis pertama adalah menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X. Kriteria pengujian, jika nilai

signifikansi $< 0,05$, berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis pertama yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

H_a : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

Tabel 13. Hasil Uji Anava antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar PJOK materi bola basket kelas X

<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	590,054	1	590,054	49,968	0,000

Dari hasil uji *two-way Anova* Tabel 13 di atas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 49,968 dan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis ternyata kelompok model *problem based learning* dengan selisih rata-rata sebesar 20,62 lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan kelompok model *discovery learning* sebesar 12,51, selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 8,11. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan “ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X”, telah terbukti.

b. Hipotesis kedua “Ada Perbedaan Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X”

Hipotesis kedua adalah menguji perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X. Kriteria pengujian, jika nilai signifikansi $< 0,05$, H_a diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis kedua yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

H_a : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Anava dua jalur (*two-way Anova*) diperoleh data pada Tabel 14 sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Anava antara Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X

<i>Source</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
Motivasi Belajar	3001,037	1	3001,037	254,138	0,000

Berdasarkan hasil uji *two-way Anova* pada uji F pada Tabel 14 di atas diperoleh hasil F hitung = 254,138 $>$ F tabel 4,20 dan nilai signifikansi p sebesar 0,000 $<$ 0,05 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

c. Hipotesis ketiga “Ada Interaksi antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* serta Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah dengan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X”

Hipotesis ketiga adalah menguji interaksi antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X. Kriteria pengujian jika nilai sig < 0,05, H_a diterima. Hipotesis ketiga yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H₀ : Tidak ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

H_a : Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

Berdasarkan hasil analisis Anava dua jalur (*two-way Anova*) diperoleh data pada Tabel 15 sebagai berikut.

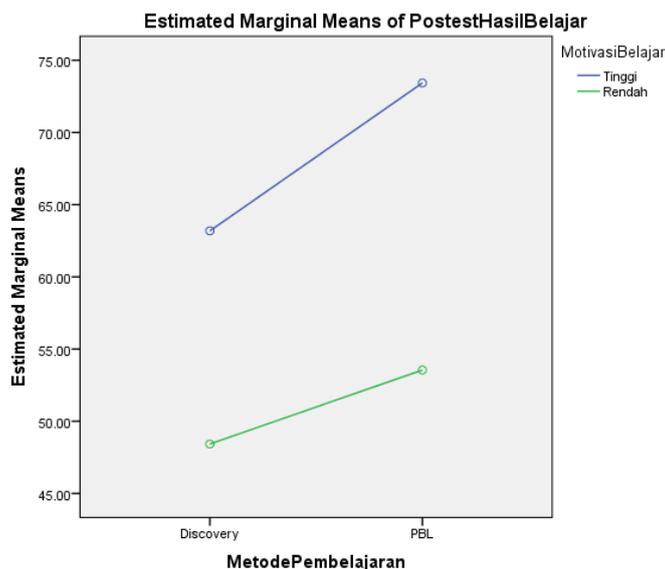
Tabel 15. Hasil Uji Anava Interaksi antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* serta Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah dengan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X

<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	65,459	1	65,459	5,543	0,024

Dari hasil uji Anava dua jalur (*two way Anova*) pada Tabel 15 di atas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 5,543 dan nilai signifikansi p sebesar $0,024 > 0,05$, berarti H_0 ditolak. Berdasarkan hal ini berarti hipotesis yang menyatakan “Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X”, telah terbukti.

Grafik hasil uji interaksi antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X dapat dilihat pada Gambar 4 sebagai berikut.

Gambar 5. Diagram Interaksi antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* serta Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah dengan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X



Setelah teruji terdapat interaksi antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan

motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada Lampiran 14.

Hasil analisis Tukey HSD untuk mengetahui kelompok model pembelajaran yang memiliki peningkatan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X lebih baik, dapat dilihat pada Tabel 16 sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Uji Turkey USD

Hasil Belajar Bola Basket			
Turkey HSD		Subset	
Kelompok	N	1	2
A1B2	10	48.4230	
A2B2	10	53.5460	
A1B1	10	63.1880	
A2B1	10		73.4280
Sig.		0,000	1,000

Berdasarkan hasil uji Tukey HSD pada Tabel 16 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, kelompok A2B1 (Kelompok *Problem Based Learning* Motivasi Belajar Tinggi) berada pada kolom subset yang berbeda (kolom subset 2). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X kelompok A2B1 lebih baik daripada kelompok A1B1, A2B2, dan A1B2.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbedaan Pengaruh antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X

Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, dengan nilai F 49,968 dan $p\ 0,000 < 0,05$. Kelompok model *problem based learning* lebih baik dibandingkan dengan kelompok model *discovery learning*, selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 8,11. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Riskayana (2022: 1) menjelaskan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* permainan bola basket yang berawal dari 62,84% (kurang baik) hingga mencapai angka 86,76% (baik).

Riskayana (2022: 1) menjelaskan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola basket karena pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung santai akan tetapi tetap serius dalam mencari solusi permasalahan yang dihadapi. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu tindakan mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari peserta didik sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Penelitian oleh Aji et al. (2020: 45) juga menjelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar bola basket peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* adalah 83,89, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional adalah 76,28 dengan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 7,61.

Model pembelajaran *problem based learning* atau model pembelajaran berdasarkan atau berbasis masalah dari peserta didik adalah sebuah pola dari proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik tergerak untuk belajar, melakukan kajian, diskusi, dan bertukar pendapat untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapinya (Pambudi, 2019: 70). *Problem based learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Bosica et al., 2021: 4).

Model pembelajaran *problem based learning* menjadi model pembelajaran yang memiliki prinsip sesuai dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka. Tujuan Kurikulum Merdeka adalah menjadikan proses pembelajaran peserta didik lebih aktif baik dari peran peserta didik itu sendiri atau bahkan keadaan sosial yang tercipta di dalam proses pembelajaran dengan diskusi yang dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik saling bertukar pendapat dan belajar untuk mengerti atau bahkan ikut memikirkan kemungkinan-kemungkinan lain dalam penyelesaian sebuah masalah. Model pembelajaran *problem based learning* bertujuan untuk mengembangkan pola pikir dan pengetahuan peserta didik agar menjadi peserta didik yang lebih terampil dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung (Dewi et al., 2020: 87).

Dalam model pembelajaran *problem based learning*, peserta didik dalam kelompok-kelompoknya akan mencari tahu dan mengembangkan kemampuan berpikir melalui pembelajaran langsung (Utami & Astawan, 2020: 418). *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menantang

peserta didik untuk belajar, bekerja secara berkelompok (Sumandya & Widana, 2019: 249). Parwata (2021: 8) melakukan meta-analisis penelitian mengenai model pembelajaran *problem based learning* pada hasil belajar PJOK, secara keseluruhan dari hasil analisis *effect size* atau *summary effect*, menjelaskan hasil pada kategori tinggi, ini membuktikan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* pada hasil belajar PJOK sangat tepat dan signifikan.

2. Perbedaan Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, dengan nilai $F_{hitung} = 254,138 > F_{tabel} 4,20$ dan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$. Kelompok motivasi belajar tinggi memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan kelompok motivasi belajar rendah. Salah satu indikator untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam diri peserta didik. Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam diri peserta didik sehingga dapat menimbulkan rasa semangat untuk belajar (Barus & Sinuraya, 2021: 52).

Penelitian yang dilakukan oleh Barus & Sinuraya (2021: 58) mengenai hubungan motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan motivasi belajar dengan hasil belajar mata pelajaran PJOK pada peserta didik, dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilihat dari hasil uji yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa besarnya nilai

$r_{hitung} > r_{tab}$ ($0,512 > 0,375$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 (0,000). Peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan penuh keyakinan dan tanggung jawab apabila dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah, sehingga akan mencapai hasil belajar yang optimal (Easterby-Smith et al., 2009: 3).

Siswanto (2017: 180) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik karena motivasi belajar adalah kegiatan peserta didik untuk terus belajar dan berusaha untuk memusatkan perhatiannya terhadap pelajaran. Motivasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan mencari sumber-sumber belajar lain yang menunjang prestasi belajarnya. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan, motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah sehingga tujuan yang dikehendaki dapat dicapai (Novianti et al., 2020: 59).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar akan lebih baik dalam menerima pelajaran serta sikap yang ditimbulkan oleh peserta didik akan menjadi lebih positif dalam pembelajaran. Jadi sangat penting untuk membentuk motivasi belajar dalam diri peserta didik agar terjadi perubahan belajar ke arah yang lebih positif.

(Budiariawan, 2020: 104). Kesimpulannya, dalam proses pembelajaran peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi akan membuat proses pembelajaran yang lebih positif dan peserta didik tersebut akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

3. Interaksi Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* serta Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah dengan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Kelas X

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan terdapat interaksi yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X, dengan nilai F 5,543 dan $p > 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model yang lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *problem based learning* memiliki rata-rata hasil belajar 20,625 jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar model pembelajaran *discovery learning* yaitu 12,515.

Memilih model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan tugas, dan memecahkan masalah. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat juga dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah di pelajari, hal ini dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Asmal, 2023: 5414). *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata

sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran (Santoso, 2018: 82).

Discovery learning merupakan model pelajaran yang mendorong para peserta didik untuk mempelajari dan menggunakan cara-cara yang akurat melalui observasi, klasifikasi, investigasi, dan interpretasi kritis akan apa yang peserta didik temukan melalui pembelajaran yang didasarkan pada aktivitas, demonstrasi nyata, diskusi, dan eksperimen (Akanbi & Kolawole, 2014: 27). Pembelajaran berdasarkan masalah melalui model *problem based learning* dan *discovery learning* mampu mengarahkan peserta didik untuk berpikir secara sistematis dalam mencari solusi permasalahan yang ditemukan. Kedua model pembelajaran ini menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mengembangkan ide-ide peserta didik itu sendiri dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi baik dalam proses pembelajaran maupun dalam lingkungan sekitar peserta didik.

Model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran menekankan pada proses pencarian informasi untuk memecahkan masalah, sementara *problem based learning* menekankan pada proses pemecahan atau penyelesaian permasalahan itu sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* memiliki manfaat yang berbeda dalam proses pembelajaran, *discovery learning* mengajarkan peserta didik untuk menemukan informasi baru yang tidak diketahui, mengembangkan keterampilan meneliti, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kemampuan kritis. *Problem based*

learning membantu peserta didik untuk berpikir secara kritis, mengembangkan kemampuan untuk menganalisis situasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi secara kreatif (Asmal, 2023: 5415).

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 pelajaran yang akan dipelajari peserta didik dan cara peserta didik akan dinilai (Retnawati, et al., 2018: 215). Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan pelajaran atau materi yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan (Wanner & Palmer, 2018: 1032). Pembelajaran pelajaran PJOK dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani bagi peserta didik dan juga dapat memberikan pengalaman-pengalaman dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotor bagi peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini bukanlah penelitian yang sempurna hal ini dikarenakan ada keterbatasan-keterbatasan selama melakukan proses penelitian. Keterbatasan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data kuesioner hanya berdasarkan pada hasil angket, sehingga memungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam mengisi angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri, seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan dengan sebenarnya-benarnya.

2. Selama tahap penerapan *treatment*, semua kelompok tidak dikumpulkan atau di karantina dalam satu tempat untuk waktu yang lama, sehingga tidak ada kontrol terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh sampel di luar dari proses penerapan *treatment*. Selama penelitian, sampel penelitian tinggal di rumah masing-masing, hal itu secara tidak langsung dapat memengaruhi hasil penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta penjelasan-penjelasan dari hasil analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X. Kelompok model *problem based learning* lebih baik dibandingkan dengan kelompok model *discovery learning*.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X. Kelompok motivasi belajar tinggi lebih baik dibandingkan dengan kelompok motivasi belajar rendah.
3. Ada interaksi yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* serta motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X.

B. Implikasi

Peserta didik harus diberikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan disertai dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Hal tersebut dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil penelitian ini dapat mendorong tenaga pendidik atau guru untuk mengetahui dan menerapkan model-model pembelajaran yang cocok yang dapat memicu keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Semua ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

C. Saran

Berdasarkan proses penelitian yang sudah dilewati oleh penulis dan dengan hasil penelitian yang sudah didapatkan, kepada guru, peserta didik, dan para peneliti lain, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Guru PJOK

Diharapkan guru-guru PJOK dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga tidak hanya mendapatkan hasil belajar yang baik, namun sangat banyak manfaat dari pelajaran PJOK yang nantinya akan dirasakan oleh peserta didik.

2. Peserta Didik

Peserta didik hendaknya jangan sampai mengesampingkan pelajaran PJOK karena tanpa disadari pelajaran PJOK juga banyak ikut membantu proses pertumbuhan dan perkembangan selama di sekolah.

3. Peneliti Lain

Penulis berharap kepada peneliti lain dapat mengembangkan penelitian model pembelajaran ini secara spesifik dan mendalam. Untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas X tidak hanya model pembelajaran saja yang dapat diterapkan, masih banyak faktor lain yang dapat mendukung untuk meningkatkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. B., Fahmi, D. A., & Setiyawan. (2020). Efektivitas model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar bola basket. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 42–47. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.36868>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2020). *Belajar dan pembelajaran (teori dan implementasi)*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Akanbi, A., & Kolawole, C. (2014). Effects of guided-discovery and self-learning strategies on senior secondary school student's achievement in biology. *Journal of Education and Leadership Development*, 6, 19–42. <https://www.cenresinjournals.com/wp-content/uploads/2020/02/Page-19-42-0097.pdf>
- Alhumary, F. M. (2023). Analisis penerapan kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Negeri 4 Binjai. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana 2023*, 6(1), 1013–1019. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/2258>
- Arifin, S. (2017) Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 16(1), 78–92. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Cetakan Ke-15. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Razavieh, A., & Furchan, A. (2011). *Pengantar penelitian dalam pendidikan*. Cetakan Ke-4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ashoumi, H., Chotimah, C., Zulfah, M. A., Rahmawati, R., & Lailatul, I. (2020). Pelatihan metode pembelajaran mind mapping bagi guru mata pelajaran di MI Darul Ma'arif. *Jumat: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1003>
- Asmal, M. (2023). Perbandingan model pembelajaran problem based learning dan discovery learning terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 5(2), 5413–5420. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1287>
- 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 Article, 17(18), 6598. <https://doi.org/10.3390/ijerph 1718 6598>

- Barus, D. R. (2019). Model-model pembelajaran yang disarankan untuk tingkat SMK dalam menghadapi abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Peran Teknologi Pendidikan dalam Mengembangkan dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik di Era Revolusi Industri 4.0*, 551–563. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38932>
- Barus, J. B. N. B., & Sinuraya, J. F. (2021). Hubungan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Berastagi. *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP University Quality*, 5(1), 51–61. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v5i1.554>
- 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, 1–5. <https://doi.org/10.1177/2382120 52093 2904>
- Budiariawan, I. P. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(2), 103–111. <https://doi.org/10.23887/jpk.v3i2.21242>
- Budiman, R. D. A. (2016). Developing learning media based on augmented reality (ar) to improve learning motivation. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 1(2), 89–94. <https://dx.doi.org/10.26737/jetl.v1i2.45>
- Budiwanto, S. (2017). *Metode statistika untuk mengolah*. Cetakan Pertama. Malang: UM Press.
- 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. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tate.2021.103335>
- 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. 10.15388/infedu.2018.02
- Cahyadi, P., Susanti, E., & Kurniawan, F. (2022). Optimalisasi keterampilan bola basket siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4079–4089. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6124>

- Canlı, 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(12a), 49–54. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i12a.3926>
- 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, 45–47. <https://doi.org/10.5116/ijme.5a7e.d85c>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- 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. <https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.327>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran* (A. Syaddad (ed.). Cetakan Pertama. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Cetakan Ke-3. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djonmiarjo, T. (2019). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *AKSARA: Jurnal Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39–46. <https://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Easterby-Smith, M., Lyles, M. A., & Peteraf, M. A. (2009). Dynamic capabilities: current debates and future directions. *British Journal of Management*, 20(1), 1–8. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8551.2008.00609>
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Farias, C., Wallhead, T., & Mesquita, I. (2019). ‘The project changed my life’: Sport education’s transformative potential on student physical literacy. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 91(2), 263–278. <https://doi.org/10.1080/02701367.2019.1661948>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran. Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik*.

Tangerang Selatan: Pascal Books.

- Geng, S., Law, K. M. Y., & Niu, B. (2019). Investigating self-directed learning and technology readiness in blending learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(17), 1–22. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0147-0>
- Grant, D. E., Jr., & Hill, J. B. (2020). Activating culturally empathic motivation in diverse students. *Journal of Education and Learning*, 9(5), 45–58. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n5p45>
- Hao, Y., Lee, K. S., Chen, S., & Sim, S. C. (2018). An evaluative study of a mobile application for middle school students struggling with English vocabulary learning. *Computers in Human Behavior*, 95, 208–216. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.013>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hastuti, T. A. (2008). Kontribusi ekstrakurikuler bola basket terhadap pembibitan atlet dan peningkatan kebugaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1), 45–50. <http://dx.doi.org/10.21831/jpji.v5i1.454>
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis pembelajaran cooperative learning*. 2017th ed. Magelang: Graha Cendekia.
- Hita, I. P. A. D. (2022) Kebugaran jasmani peserta didik di masa awal full day school. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(2), 120–126. <https://dx.doi.org/10.26418/jilo.v5i2.56325>
- Howard, L. W., Tang, T. L.-P., & Austin, M. J. (2014). Teaching critical thinking skills: ability, motivation, intervention, and the pygmalion effect. *Journal of Business Ethics*, 128(1), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s10551-0142084-0>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Novi, H. A. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The impact of an augmented reality application on learning motivation of students. *Hindawi: Advances in Human-Computer Interaction*, 2019, 1–15. <https://doi.org/10.1155/2019/7208494>

- Khoe, Y. T. (2017). *Desain instructional, perbandingan model & implementasinya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Fakhrudin, A., Hamdani, & Suprapno. (2022). *Pengembangan kurikulum merdeka*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Khusni, M. F., Munadi, M., & Matin, A. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di MIN 1 Wonosobo. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(2020), 95–101. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.1.60-71>
- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (2021). *Introduction to kinesiology: Studying physical activity*. St. Champaign: Human Kinetics.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11), 73–100. <https://www.arcjournals.org/pdfs/ijhsse/v1-i11/10.pdf>
- Kusriyanti, & Sukoco, P. (2020). Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65–77. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.29965>
- Lase, A., & Ndruru, F. I. (2022). Penerapan model pembelajaran discovery inquiry dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.6>
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34–45. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v5i1.64>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 924–932. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/129>
- 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 Volume*, 11(2), 5–17. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1674>
- Mirzeoglu, A., D. (2014). The effects of peer teaching on the university students achievements in cognitive, affective, psychomotor domains and game performances in volleyball courses. *Academic Journal*, 9(9), 262–271. Doi: 10.5897/ERR2013.1690.

- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422–438. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Nezhad, M.A.H. & Sani, K.D. (2014). The effect of intrinsic motivation and sport commitment on the performance of Iranian national water polo team. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 3(6), 1173–1177. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Effect-of-Intrinsic-Motivation-and-Sport-on-the-NezhadSani/8f13eb8d51f2448f38461a3a0b7e8a8277066607>
- 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. <http://dx.doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.4.1214>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nugraha, A. R. (2010). *Mengenal aneka cabang olahraga*. Bekasi: PT Cahaya Pustaka Raga.
- Nugorho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- Nurdin, K., Hanafy, M. S., & Mustami, M. H. (2019). The implementation of inquiry-discovery learning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(1), 164–175. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i1.734>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam memotivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Omi, Y., Sugimoto, D., Kuriyama, S., Kurihara, T., Miyamoto, K., Yun, S., Kawashima, T., & Hirose, N. (2018). Effect of hip-focused injury prevention training for anterior cruciate ligament injury reduction in

female basketball players. *The American Journal of Sports Medicine*, 46(4), 852–861. <https://doi.org/10.1177/0363546517749474>

Pambudi, A. F. (2019). *Perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: UNY Press.

Pambudi, D. K., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran sinyal-sinyal wasit bola basket untuk guru penjasorkes sekolah menengah atas. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 48–59. <https://doi.org/10.21831/jk.v6i1.11880>

Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh metode problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan: Meta-analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9. DOI:10.5281/zenodo.4781835

Permana, A. I., & Rusdiyanto. (2016). Peningkatan hasil belajar lay up shoot dalam pembelajaran bola basket dengan permainan lompat kijang pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri Galur tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1), 1–4. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/10209>

Polozov, A., & Akhmetzyanov, A. (2019). The technology of obtaining the highest possible result in the upcoming match of top-level basketball teams. *America Journal of Sport Science*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.11648/j.ajss.20190701.13>

Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida., & Siska. (2023). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar dribbling permainan bola basket. *Journal of Education*, 5(4), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>

Pratiwi, D. E., & Mawardi. (2020). Penerapan model pembelajaran inquiry dan discovery learning ditinjau dari keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basidedu*, 4(2), 288–294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.345>

Prilanji, F. B., & Simanjuntak, V. G. (2020). Evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.26418/jpjk.v1i1.44505>

Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai model pembelajaran abad 21. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>

Rahayu, E. T. (2016). *Strategi pembelajaran pendidikan jasmani*. Cetakan Ke-22. Bandung: Alfabeta.

- Ranjanie, B., & Rajeswari, V. (2016). Research article: Metacognitive awareness and academic achievement in genetics through problem based learning. *International Journal of Current Research*, 8(1), 25883–25884. <https://www.journalcra.com/article/metacognitive-awareness-and-academic-achievement-genetics-through-problem-based-learning>
- Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, Apino, E., & Anazifa, R. D. (2018). Teachers' knowledge about higher-order thinking skills and its learning strategy. *Problem of Education in the 21st Century*, 76(2), 215–230. <http://dx.doi.org/10.33225/pec/18.76.215>
- Ricky, Z. (2020). Peningkatan hasil pembelajaran bola basket melalui pendekatan bermain peserta didik SMAN 1 Pulau Punjung Dharmasraya. *Journal of Dehasen Education Review*, 1(2), 86–92. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jder/article/view/1045>
- Riskayana, N. L. (2022). Model pembelajaran problem based learning (PBL) meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar passing bola basket. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i1.47192>
- Rokhayati, A., Nur, L., Elan., & Gandana, G. (2016). Implementasi pendekatan taktis dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap motivasi, kebugaran jasmani dan kemampuan motorik. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 57–67, <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5664>
- Rofi'i, Pujiyanto, & Ramadhan, A. Z. (2019). Perancangan buku panduan permainan bola basket 2017 berbasis fotografi. *Mavis: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(4), 56–63. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10129>
- Santoso, E. (2018). Pembelajaran berbasis masalah dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan matematika siswa. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 80–87. <http://dx.doi.org/10.31949/th.v2i2.723>
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT Rajagrafindo: Jakarta
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Cetakan Pertama. Sidharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shafizadeh, M. & Gray, S. (2011). Development of a behavioral assessment system for achievement motivational in soccer mathches. *Journal of Quantitative Analysis in Sport*, 7(3), 1–14. 10.2202/1559-0410.1288

- Siagian, 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. <https://doi.org/10.29333/iejme/5717>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. H. (2020). Konsep kampus merdeka belajar di era revolusi industri 4.0. *Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat permainan bola basket untuk anak usia dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27–33. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10129>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan Ke-6. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sturges, Maurer, Allen, Gatch, & Shankar. (2016). A comparison of student academic motivations across three course disciplines. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 13(5), 77–89. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1017031>
- Sudaryanto, Widayati, W., & Amalia, R. (2020). Konsep merdeka belajar-kampus merdeka dan aplikasinya dalam pendidikan bahasa (dan sastra) Indonesia. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(2), 78–93.
- Sugiarta, I. M., Mardana, I. B. P., Adiarta, A., Artanayasa, I. W. (2019). Filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara (tokoh timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3), 124–136. <https://doi.org/10.23887/jfi.v2i3.22187>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, & Rachman, H. A. (2020). Kontribusi filosofi dan kompetensi pedagogik terhadap kualitas mengajar guru pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 180–190. <http://dx.doi.org/10.21831/jpji.v16i2.31133>
- Sulistiyorini & Fathurrohman, M. (2016). *Esensi manajemen pendidikan islam: pengelolaan Lembaga untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam*. Kalimedia: Yogyakarta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di SD*. Kencana: Jakarta
- Susanto, E. (2017). *Dasar-dasar pendidikan jasmani (the fundamentals of physical education)*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: UNY Press.

- Suttrisno, Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan kompetensi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran di era merdeka belajar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52–60. <https://jurnal.stai.alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/409>
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan manfaat model pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48–55. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5961>
- VanOostveen, R., Desjardins, F., & Bullock, S. (2018). 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. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9686-6>
- Walton-Fisette, J. L., & Wuest, D. A. (2017). *Foundations of physical education, exercise science, and sport*. Cetakan Ke-19. New York: McGraw-Hill Education.
- 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. <https://doi.org/10.1080/02602938.2018.1427698>
- Widiyono, A., Irfana, S., & Firdausia, K. (2021). Implementasi merdeka belajar melalui kampus mengajar perintis di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(2), 102–107. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MethodikDidaktik/article/view/30125>
- Wright, P. M., & Richards, K. A. (2021). *Teaching social and emotional learning in physical education*. Burlingong: Jones & Bartlett Learning.
- Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan pendidikan merdeka belajar (telaah metode pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://dx.doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>
- Yazid, H., & Neviyarni. (2021). Pengaruh pembelajaran daring terhadap psikologis peserta didik akibat Covid-19. *Journal of Human Care*, 6(1), 207–213. <https://dx.doi.org/10.32883/hcj.v6i1.1084>
- Yusuf, R. J. S., & Wibowo, R. (2017). Model latihan dribble bola basket untuk pemula. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(2), 30–35. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8176>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/156/UN34.16/PT.01.04/2023

19 September 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. **Kepala SMA Negeri 1 Kendari**
Jl. Mayjen. Sutoyo No.102, Tipulu, Kec. Kendari, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara (93122)

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : M. Taqwal Jumareng
NIM : 22611251003
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas X ditinjau dari Motivasi Belajar
Waktu Penelitian : 2 Oktober - 4 Desember 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,



Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 KENDARI
AKREDITASI : A**



Jl. Mayjen Soetoyo No.102 Kendari Kel. Watu-watu Kec. Kendari Barat 93121.
Website: <http://www.sman1kendari.sch.id> net. e-mail: sman1kendari62@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

No. 421.3/641 /2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Kendari, menerangkan bahwa :

Nama : M. TAQWAL JUMARENG
N I M : 22611251003
ProgStudi/Jurusan : Ilmu Keolahragaan-S2.
Institusi : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan.
Universitas Negeri Yogyakarta .

Telah melakukan penelitian di SMAN 1 Kendari Kota Kendari pada Tanggal 14 Oktober s.d 22 November 2023 dengan Judul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI BOLA BASKET PESERTA DIDIK KELAS X DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kendari, 23 November 2023
Kepala Sekolah,

RUSLAN, S.Pd., M.Si.
Pembina Tingkat I, Gol. IV/b
NIP. 19710509 199702 1 003

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Guntur, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas X ditinjau dari Motivasi Belajar

dari mahasiswa:

Nama : M. Taqwal Jumareng
NIM : 22611251003
Prodi : Ilmu Keolahragaan

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

1. Cermati ketepatan aran variabel ya dan diukur dg indikator yang relevan
2.
3.

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

Yogyakarta, 21/09/2023
Validator,

Prof. Dr. Guntur, M.Pd



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan
Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar PJOK Materi
Bola Basket Peserta Didik Kelas X ditinjau dari Motivasi Belajar

dari mahasiswa:

Nama : M. Taqwal Jumareng
NIM : 22611251003
Prodi : Ilmu Keolahragaan

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

1. Diperhatikan kembali penulisan pada Instrumen dan RPP karena masih terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan
2. Kesalahan hasil koreksi juga silahkan di per-
s. baik.

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

Yogyakarta, 12 Oktober 2023
Validator,

Lampiran 4. Instrumen Motivasi Belajar

INSTRUMEN PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan diri saudara.
4. Berilah tanda check (√) pada alternatif jawaban yang anda anggap paling benar.
5. Seluruh pertanyaan harus dijawab dan tidak diperkenankan memilih jawaban lebih dari satu.

Keterangan alternatif jawaban:

SS: Sangat setuju, S: Setuju, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat tidak setuju

C. Pertanyaan

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 memberikan pujian, jika saya bisa melakukan gerakan dengan baik.				
15.	Cara mengajar guru PJOK sangat mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.				
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.				

Cara Penilaian:

Pernyataan (+)

Sangat Setuju (SS): Nilai 4

Setuju (S): Nilai 3

Tidak Setuju (TS): Nilai 2

Sangat Tidak Setuju: Nilai 1

Pernyataan (-)

Sangat Setuju (SS): Nilai 1

Setuju (S): Nilai 2

Tidak Setuju (TS): Nilai 3

Sangat Tidak Setuju (STS): Nilai 4

Lampiran 5. RPP PJOK Materi Bola Basket Kelas X (Model DL)

Nama Sekolah : SMAN 1 Kendari
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : X/Ganjil
Model Pembelajaran: *Discovery Learning*
Pertemuan : 4 kali pertemuan
Alokasi Waktu : 8 X 45 menit

1. Kompetensi Inti

K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

K.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.

K.3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

K.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Memahami variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.1.1. Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar <i>passing</i> permainan bola basket. 3.1.2. Menganalisis variasi dan kombinasi pola gerak dasar <i>passing</i> permainan bola basket.
4.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	4.1.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar <i>passing</i> permainan bola basket.

3. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menunjukkan sikap religius sebelum dan setelah melakukan aktivitas kebugaran jasmani dengan berdoa, tawakal dan berperilaku baik.
- Peserta didik dapat menunjukkan sikap disiplin, sportif, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras selama mengikuti pembelajaran.
- Setelah mempelajari modul dan mengamati video peserta didik dapat menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar *passing* bola basket dengan baik dan benar.
- Setelah mempelajari modul dan mengamati video peserta didik dapat menganalisis variasi dan kombinasi pola gerak dasar *passing* bola basket dengan baik dan benar.

- Setelah mempelajari modul dan mengamati video peserta didik dapat mempraktikkan variasi *passing* dan kombinasi pola gerak dasar *passing* bola basket dengan baik dan benar.
- Bermain bola basket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

4. Materi Pembelajaran

- Variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* dan menangkap bola (*chest pass, bounce pass, overhead pass, dan two handed overhead pass*), menggiring bola dan menembak ke *ring* basket dengan koordinasi yang baik.
- Bermain bola basket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

5. Media Alat dan Sumber Belajar

a. Media Pembelajaran:

- Audio/video visual teknik *passing chest pass, bounce pass, two hand overhead pass, dan shooting* bola ke ring basket permainan bola basket.
- Poster/gambar teknik *passing chest pass, bounce pass, two hand overhead pass, dan shooting* bola ke ring basket permainan bola basket.
- Guru atau model peserta didik yang memperagakan teknik *passing chest pass, bounce pass, two hand overhead pass, dan shooting* bola ke ring basket permainan bola basket.

b. Alat Pembelajaran:

- Bola basket.

- Lapangan permainan bola basket.

- *Cone*.

- Peluit dan *Stopwatch*.

c. Sumber Belajar:

- Buku Guru: Sinamora, Berton Supriadi. 2019. Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Cetakan Ke-1. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud.
- Buku Siswa: Sinamora, Berton Supriadi. 2019. Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Cetakan Ke-1. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud.
- Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=YL6MgD56TaQ>

6. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan permainan. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas yang akan diikuti melalui permainan. Saat melakukan pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (sambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban 	15 Menit

	<p>yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cedera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas.</p> <p>4. Melakukan aktivitas permainan kecil untuk pemanasan sebelum ke materi pembelajaran (mengoper bola secara beranting, bola tembak, kucing-tikus, dll).</p> <p>5. Guru mempertanyakan “Siapa permainan bola basket idola kalian?”, Apa jenis keterampilan teknik dasar permainan bola basket?, dan pertanyaan lainnya yang relevan.</p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 1, yaitu: melakukan teknik <i>passing</i> dengan berbagai variasi seperti <i>chest pass</i>, <i>bounce pass</i>, dan <i>two handed overhead pass</i>.</p> <p>7. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama pertemuan (membagi pasangan/ kelompok, pengamat/pelaku, membagikan LKS, mengatur giliran peran, melakukan klasifikasi, dan melakukan penilaian).</p>	
--	---	--

DESKRIPSI KEGIATAN		
Sintak Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran	60 Menit
Orientasi Peserta Didik kepada Masalah	<p>a. Mengamati:</p> <p>1) Peserta didik mengamati peragaan teknik dasar yang diperagakan oleh guru atau model siswa cara melakukan berbagai gerakan variasi <i>passing</i> bola dalam permainan bola basket antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Passing chest pass.</i> • <i>Passing bounce pass.</i> • <i>Passing twohanded overhead pass.</i> • <i>Shooting ke ring.</i> <p>2) Peserta didik mengamati peragaan teknik dasar yang diperagakan oleh guru atau model siswa cara melakukan berbagai macam gerakan menangkap bola dalam permainan bola basket, antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menangkap bola basket dari <i>chest pass.</i> • Menangkap bola basket dari <i>bounce pass.</i> • Menangkap bola basket dari <i>two handed</i> 	

	<p><i>overhead pass.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menangkap bola basket yang bergulir di tanah. 	
Mengorganisasikan Peserta Didik	<p>b. Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik saling mempertanyakan “bagaimana jalannya bola saat melakukan <i>chest pass</i>, yang dimediasi oleh guru? 2) Peserta didik saling mempertanyakan “bagaimana jalannya bola saat melakukan <i>bounce pass</i>, yang dimediasi oleh guru? 3) Peserta didik saling mempertanyakan “bagaimana jalannya bola saat melakukan <i>two handed overhead pass</i>, yang dimediasi oleh guru? 4) Peserta didik saling mempertanyakan “bagaimana jalannya bola bila di lempar dari samping badan, yang dimediasi oleh guru? 5) Peserta didik saling mempertanyakan “bagaimana jalannya bola bila di lempar dari bawah, yang dimediasi oleh guru? 6) Peserta didik saling mempertanyakan “bagaimana posisi kaki, badan dan tangan saat menangkap bola yang datangnya: <i>passing chest pass</i>, <i>bounce pass</i>, <i>two handed overhead pass</i>, dan dari samping, yang dimediasi oleh guru? 	
Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok	<p>c. Mengumpulkan Informasi/Mencoba:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik mempraktikkan secara berpasangan atau berkelompok mencari jawaban yang dipertanyakan guru dengan menunjukkan nilai kerja sama, sportifitas, tanggung jawab, menghargai teman, dan disiplin, guru menyampaikan arti penting kerja sama, sportifitas, tanggung jawab, menghargai teman, dan disiplin yang dilakukan di tempat (tidak bergerak). Selama praktik tugas peserta didik untuk saling mengoreksi kesalahan temannya. 2) Peserta didik mempraktikkan secara berpasangan atau berkelompok mencari jawaban yang dipertanyakan guru dengan menunjukkan nilai kerja sama, sportifitas, tanggung jawab, menghargai teman, dan disiplin yang dilakukan sambil bergerak ke kiri, ke kanan, ke depan, dan ke belakang. 	

	<p>Selama praktik tugas peserta didik untuk saling mengoreksi kesalahan temannya.</p> <p>3) Peserta didik mempraktikkan secara berpasangan atau berkelompok dalam formasi segitiga atau berbanjar mencari jawaban yang dipertanyakan guru dengan menunjukkan nilai kerja sama, sportifitas, tanggung jawab, menghargai teman. Selama praktik tugas peserta didik untuk saling mengoreksi kesalahan temannya.</p>	
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	<p>d. Menalar/Mengasosiasi:</p> <p>Peserta didik mempraktikkan secara berpasangan atau berkelompok menemukan hubungan jenis variasi <i>passing</i> dan menangkap bola dengan jarak sasaran lemparan.</p>	
Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	<p>e. Mengomunikasikan:</p> <p>1) Peserta didik menerapkan keterampilan variasi <i>passing</i> dan menangkap bola dalam bermain bola basket dengan peraturan dimodifikasi (lapangan kecil) menggunakan berbagai keterampilan dasar <i>passing</i> dan menangkap bola dengan menunjukkan nilai kerja sama, sportifitas, tanggung jawab, menghargai teman, dan disiplin, dan guru mengamati peserta didik selama bermain (yang diamati adalah apakah peserta didik sudah dapat menghubungkan jenis variasi <i>passing</i> yang digunakan dengan sasaran yang akan dicapai, misalnya jika sasaran jauh.</p> <p>2) peserta didik akan melempar bola dengan posisi tangan yang tepat, jika sasarannya dalam jarak pendek, maka peserta didik akan melempar bola dengan posisi bola tangan di depan dada).</p> <p>3) Guru mengamati jalannya permainan, bila ada peserta didik yang curang (misalnya bola ditendang dan peserta didik tidak mengakui, melakukan permainan dengan keras) langsung diperingatkan dan menyampaikan arti penting sportifitas selama bermain.</p>	
<p>Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan.</p>		

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan memimpin teman-temannya yang lain, guru mempertanyakan apa manfaatnya dan sekaligus menjelaskan manfaatnya 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Guru menginformasikan kepada peserta didik yang paling baik penampilannya selama melakukan permainan bola basket. 4. Guru menugaskan peserta didik untuk membaca dan membuat catatan tentang keterampilan teknik variasi <i>passing</i> dan menangkap bola dalam permainan bola basket, otot-otot yang dominan bekerja saat bermain bola basket, manfaat permainan bola basket terhadap kesehatan. Hasilnya ditugaskan kepada peserta didik dijadikan sebagai tugas portofolio. 5. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	15 Menit

7. Penilaian

a. Format Penilaian Afektif

Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

b. Format Penilaian Kognitif

Penilaian dilakukan menggunakan soal pilihan ganda.

c. Format Penilaian Keterampilan

- Teknik penilaian, yaitu tes praktik.
- Instrumen penilaian, yaitu lembar pengamatan keterampilan.

Lampiran 6. RPP PJOK Materi Bola Basket Kelas X (Model PBL)

Nama Sekolah : SMAN 1 Kendari
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : X/Ganjil
Model Pembelajaran: *Problem Based Learning*
Pertemuan : 4 kali pertemuan
Alokasi Waktu : 8 X 45 menit

1. Kompetensi Inti

K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

K.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.

K.3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

K.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.1. Memahami variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	4.1.1. Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar <i>passing</i> permainan bola basket. 4.1.2. Menganalisis variasi dan kombinasi pola gerak dasar <i>passing</i> permainan bola basket.
5.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	5.1.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar <i>passing</i> permainan bola basket.

3. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menunjukkan sikap religius sebelum dan setelah melakukan aktivitas kebugaran jasmani dengan berdoa, tawakal dan berperilaku baik.
- Peserta didik dapat menunjukkan sikap disiplin, sportif, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras selama mengikuti pembelajaran.
- Setelah mempelajari modul dan mengamati video peserta didik dapat menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar *passing* bola basket dengan baik dan benar.
- Setelah mempelajari modul dan mengamati video peserta didik dapat menganalisis variasi dan kombinasi pola gerak dasar *passing* bola basket dengan baik dan benar.

- Setelah mempelajari modul dan mengamati video peserta didik dapat mempraktikkan variasi *passing* dan kombinasi pola gerak dasar *passing* bola basket dengan baik dan benar.
- Bermain bola basket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

4. Materi Pembelajaran

- Variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* dan menangkap bola (*chest pass, bounce pass, overhead pass, dan two handed overhead pass*), menggiring bola dan menembak ke *ring* basket dengan koordinasi yang baik.
- Bermain bola basket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

5. Media Alat dan Sumber Belajar

a. Media Pembelajaran:

- Video Pembelajaran *Passing* Permainan Bola Basket dari Youtube
- Slide Power Point *Passing* Permainan Bola basket
- Whatsapp

b. Alat Pembelajaran:

- Laptop/*Proyektor/Speaker*
- Bola Basket
- Peluit
- *Stopwatch*
- *Cone*

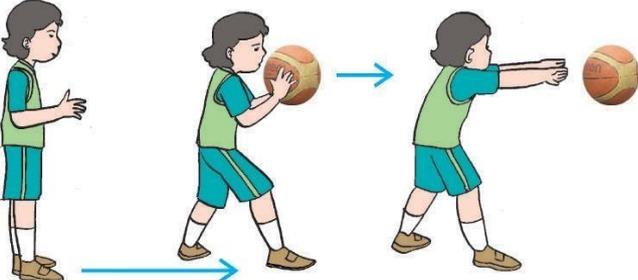
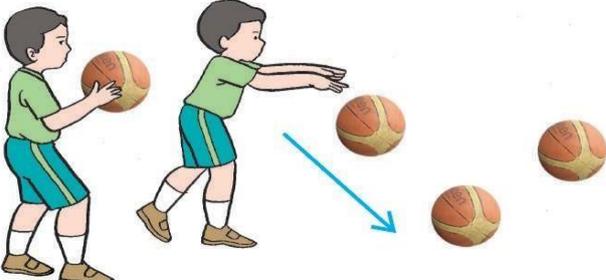
c. Sumber Belajar:

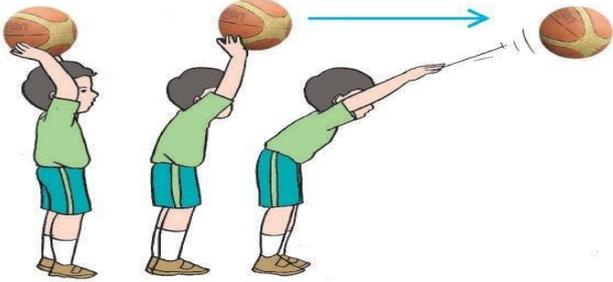
- Buku Guru: Sinamora, Berton Supriadi. 2019. Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Cetakan Ke-1. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud.
- Buku Siswa: Sinamora, Berton Supriadi. 2019. Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Cetakan Ke-1. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud.
- Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=YL6MgD56TaQ>

6. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>Orientasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Memberikan salam, mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin doa.• Menyanyikan lagu Indonesia Raya.• Menanyakan kondisi fisik peserta didik• Melakukan presensi peserta didik.• Memberikan Informasi kepada peserta didik mengenai materi, tujuan dan manfaat pembelajaran. <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.• Mengajukan pertanyaan seperti:<ul style="list-style-type: none">- Pernahkah kalian menonton pertandingan bola basket?- Gerakan dasar apa saja yang ada dalam permainan bola basket?- Ada berapa macam variasi <i>passing</i> dalam permainan bola basket yang kalian ketahui? <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menyampaikan informasi mengenai materi, tujuan, manfaat pembelajaran.• Guru mengingatkan peserta didik, sebelum	15 Menit

	<p>melakukan kegiatan praktik olahraga untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu.</p> <p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan garis besar cakupan materi. • Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan. 	
--	--	--

DESKRIPSI KEGIATAN		
Sintak Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran	60 Menit
Orientasi Peserta Didik kepada Masalah	<p>Mengamati:</p> <p>a. Peserta didik diarahkan untuk membaca materi ajar tentang variasi dan kombinasi dalam gerakan <i>passing</i> bola basket.</p> <p>b. Peserta didik mengamati gambar dan video variasi gerak dalam berbagai gerakan variasi <i>passing</i> bola basket melalui laptop/proyektor dari link yang sudah ditentukan guru (<i>creativity and innovation</i>).</p>  <p>Cara melempar bola dengan berdiri dan mengayun lengan untuk <i>passing chest pass</i></p> 	

	<p>Cara melempar bola dengan berdiri dan mengayun lengan untuk <i>passing bounce pass</i></p>  <p>Cara melempar bola dengan berdiri dan mengayun lengan untuk <i>passing two hand overhead pass</i></p> <p>c. Video pembelajaran variasi <i>passing</i> dari youtube dapat diakses dan dilihat melalui link berikut: https://www.youtube.com/watch?v=YL6MgD56TaQ</p> <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> Apa perbedaan dari gerakan <i>chest pass</i>, <i>bounce pass</i>, dan <i>two hand overhead pass</i> pada permainan bola basket? Kesalahan apa saja yang biasanya dilakukan pada saat melakukan gerakan <i>passing</i>? (<i>critical Thinking and problem solving</i>) 	
<p>Mengorganisasikan Peserta Didik</p>	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi (<i>collaboration</i>). Masing-masing kelompok berdiskusi terkait dengan permasalahan yang diberikan guru dalam gerakan <i>passing</i> bola basket. (<i>communication</i>). 	
<p>Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok</p>	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik. Mendiskusikan bersama peserta didik dalam berdiskusi. Saling tukar informasi tentang aktivitas pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> permainan bola basket dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian. <p>Mencoba:</p> <ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru dan salah satu peserta didik dari 	

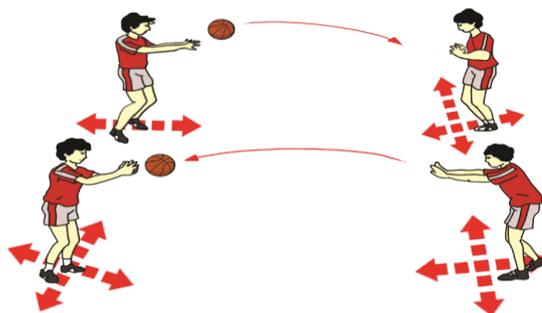
pemanasan statis ke pemanasan dinamis sesuai dengan materi.

2. Melakukan praktik variasi dan kombinasi *passing* (*chest pass*, *overhead pass*, dan *bounce pass*) secara berpasangan atau berkelompok yang telah ditentukan dengan menunjukkan nilai percaya diri, disiplin, kerjasama dan bertanggung jawab.

a. *Passing* (*chest pass*, *overhead pass*, dan *bounce pass*) bola basket pada formasi berbanjar.

Pelaksanaan:

- 1) Berdiri berhadapan dengan jarak ± 3 m.
- 2) Lempar dan tangkap bola basket sambil bergerak maju, mundur, menyamping menggunakan gerakan *chest pass*, *overhead pass*, dan *bounce pass*.
- 3) Lakukan secara berulang.
- 4) Lakukan keterampilan gerak untuk menemukan jawaban pertanyaan.



Aktivitas Pembelajaran Formasi Berbanjar

b. *Passing* (*chest pass*, *overhead pass*, dan *bounce pass*) bola basket pada formasi lingkaran

Pelaksanaan:

- 1) Berdiri berhadapan dengan jarak ± 3 m.
- 2) Setelah melakukan lemparan bergerak berpindah tempat (dari tengah lingkaran pindah ke garis lingkaran dan dari garis lingkaran pindah ke tengah lingkaran) menggunakan gerakan *chest pass*, *overhead pass*, dan *bounce pass*.
- 3) Lakukan secara berulang.
- 4) Lakukan keterampilan gerak untuk menemukan jawaban pertanyaan.

	 <p style="text-align: center;">Aktivitas Pembelajaran Formasi Lingkaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara mandiri mengolah hasil pengumpulan informasi/data untuk dipergunakan sebagai solusi dalam penyelesaian masalah dalam gerakan <i>passing</i>. • Berbagi informasi dan berdiskusi untuk menemukan solusi penyelesaian masalah dalam gerakan <i>passing</i>. • Peserta didik menganalisis pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> dalam permainan bola basket. 	
<p>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p>	<p>Mengasosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik mendorong agar peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu untuk menyelesaikan masalah. b. Presentasi hasil diskusi masing-masing kelompok dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok. c. Pada saat kelompok tertentu melakukan presentasi, kelompok yang lain dapat bertanya atau memberi masukan, demikian sampai masing-masing mendapat giliran. 	
<p>Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p>	<p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat kesimpulan sementara dari hasil diskusi kelompok. b. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan. c. Peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan. d. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman, dan guru. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Penutup	a. Peserta didik bersama guru melakukan <i>review</i> dan refleksi atas pembelajaran yang baru dilakukan. b. Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. c. Melakukan <i>cooling down</i> . d. Melakukan do'a dan memberi salam.	15 Menit

7. Penilaian

a. Format Penilaian Afektif

Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

b. Format Penilaian Kognitif

Penilaian dilakukan menggunakan soal pilihan ganda.

c. Format Penilaian Keterampilan

- Teknik penilaian, yaitu tes praktik.
- Instrumen penilaian, yaitu lembar pengamatan keterampilan.

Lampiran 7. Instrumen Tes Kognitif Materi Bola Basket Kelas X

A. Identitas Responden

Nama Inisial :

Jenis Kelamin :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan diri saudara.
4. Berilah tanda check (X) pada alternatif jawaban yang anda anggap paling benar.
5. Seluruh pertanyaan harus dijawab dan tidak diperkenankan memilih jawaban lebih dari satu.
6. Jawaban saudara dijamin kerahasiaannya.

C. Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor benar}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

D. Pertanyaan

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

1. Teknik mengoper bola dengan posisi kedua tangan berada di depan dada disebut....
 - a. *overhead pass* dan *bounce pass*
 - b. *chest pass* dan *overhead pass*
 - c. *bounce pass* dan *chest pass*
 - d. *side pass* dan *bounce pass*Kunci Jawaban: c.

2. Posisi awal badan saat melakukan *chest pass* atau lemparan bola basket setinggi dada adalah....
- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| a. menghadap arah lemparan | c. membelakangi arah lemparan |
| b. menyamping arah lemparan | d. menyilang arah lemparan |
- Kunci Jawaban: a.
3. Gerakan lengan saat melakukan *chest pass* atau lemparan bola basket melalui depan dada adalah....
- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| a. mengayun bola ke arah lemparan | c. memutar bola ke arah lemparan |
| b. memukul bola ke arah lemparan | d. mendorong bola ke arah lemparan |
- Kunci Jawaban: d.
4. Akhir gerakan posisi badan setelah melakukan *chest pass* atau lemparan bola setinggi dada adalah....
- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| a. berat badan dibawa ke depan | c. berat badan dibawa ke belakang |
| b. berat badan dibawa ke samping | d. berat badan dibawa ke atas |
- Kunci Jawaban: a.
5. Apa nama gerakan *passing* yang arah bola dipantulkan ke lantai....
- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| a. <i>chest pass</i> | c. <i>bounce pass</i> |
| b. <i>overhead pass</i> | d. <i>one pass</i> |
- Kunci Jawaban: c.
6. Posisi tangan pada saat melakukan *passing bounce pass* adalah....
- | | |
|---------------------|-------------------|
| a. di atas dahi | c. di depan dada |
| b. di samping badan | d. di atas kepala |
- Kunci Jawaban: c.
7. Teknik *passing bounce pass* sangat berguna untuk operan....
- | | |
|----------------|---------------|
| a. jarak dekat | c. memantul |
| b. jarak jauh | d. menyamping |
- Kunci Jawaban: a.
8. Arah bola pada saat melakukan *passing bounce pass* adalah....
- | | |
|--------------------|-----------------------|
| a. lurus dan datar | c. memantul ke lantai |
| b. sejajar | d. sejajar dada |
- Kunci Jawaban: c.
9. Posisi awal bola pada saat melakukan teknik dasar *passing overhead pass* adalah....
- | | |
|-------------------|---------------------|
| a. di atas kepala | c. di depan dada |
| b. di atas dahi | d. di samping badan |
- Kunci Jawaban: a.

10. Bagaimana sikap kaki pada saat melakukan sikap persiapan pada teknik dasar *passing overhead pass* pada permainan bola basket....
- kaki sejajar
 - salah satu kaki berada di depan dengan posisi melangkah
 - kaki dibuka selebar bahu
 - kaki dibuka selebar bahu dan ditekuk
- Kunci Jawaban: b.
11. Arah bola pada saat melakukan *passing overhead pass* adalah....
- sejajar dada
 - lurus dan datar
 - memantul
 - melambung
- Kunci Jawaban: d.
12. Bagaimana posisi badan pada saat melakukan sikap persiapan teknik dasar *passing overhead pass* pada permainan bola basket....
- badan tegak
 - badan agak condong ke depan
 - badan agak condong ke samping kanan
 - badan dibungkukkan
- Kunci Jawaban: a.
13. Dalam permainan bola basket teknik yang harus dikuasai salah satunya adalah *passing*, berikut ini adalah gerak dasar *passing* bola dalam permainan bola basket, kecuali
- chest pass*
 - overhead pass*
 - one pass*
 - bounce pass*
- Kunci Jawaban: c.
14. Kesalahan dalam melakukan *passing chest pass* adalah....
- bola yang dilempar tidak searah dada, bisa lebih atau kurang
 - posisi tangan pelempar tidak mengarah ke dada penerima
 - lemparan dilakukan terlalu lemah sehingga mudah untuk direbut pemain tim lawan
 - semua benar
- Kunci Jawaban: d.
15. Dalam permainan bola basket, seorang pemain tidak diperbolehkan menahan/memegang bola tanpa dimainkan lebih dari ... detik.
- 15 detik
 - 5 detik.
 - 10 detik
 - 3 detik
- Kunci Jawaban: b.
16. Seorang pemain basket apabila dinyatakan salah dalam melakukan *passing* apabila ia melakukan *passing*....
- dengan berganti-ganti tangan
 - menggunakan 2 tangan secara bersamaan
 - bolanya terlalu rendah
 - semua salah
- Kunci Jawaban: d.

17. Dalam permainan bola basket, teknik passing yang digunakan untuk mengoper bola jarak jauh yaitu....
- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| a. <i>overhead pass</i> | c. <i>side pass</i> |
| b. <i>chest pass</i> | d. <i>jeveline pass</i> |
- Kunci Jawaban: a.
18. Teknik dasar *passing* dalam permainan bola basket adalah....
- | |
|--|
| a. <i>chest pass, bounce pass, shooting</i> |
| b. <i>bounce pass, dribbling, overhead pass</i> |
| c. <i>chest pass, bounce pass, overhead pass</i> |
| d. <i>overhead pass, shooting, dribbling</i> |
- Kunci Jawaban: c.
19. Dalam pertandingan bola basket, pada saat seseorang menguasai bola dan mendapatkan hadangan dari lawan maka, salah satu *passing* yang efektif untuk melewati hadangan tersebut yaitu....
- | | |
|-----------------------|------------------------|
| a. <i>chest pass</i> | c. <i>overall pass</i> |
| b. <i>bounce pass</i> | d. <i>clear pass</i> |
- Kunci Jawaban: b.
20. Seorang pemain basket hendak melakukan operan jauh ke area pertahanan lawan, keterampilan passing yang paling sesuai untuk tujuan tersebut yaitu....
- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| a. <i>chest pass</i> | c. <i>clear pass</i> |
| b. <i>overhead pass</i> | d. <i>bounce pass</i> |
- Kunci Jawaban: b.

Lampiran 8. Instrumen Tes Psikomotor Materi Bola Basket Kelas X

No.	Gerak	Indikator Gerakan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	<i>Chest Pass</i>	Penguasaan bola di dada dan siap didorongkan dengan meluruskan kedua lengan.		
		Menguasai gerak keseimbangan badan.		
		Melangkahkan kaki aktif ke depan.		
		Melecutkan pergelangan tangan dalam penguasaan.		
2.	<i>Bounce Pass</i>	Penguasaan bola di dada dan siap didorongkan dengan meluruskan kedua lengan mengarah ke lantai.		
		Menguasai gerak keseimbangan badan.		
		Melangkahkan kaki aktif ke depan.		
		Melecutkan pergelangan tangan dalam penguasaan.		
3.	<i>Two Handed Overhead Pass</i>	Penguasaan bola oleh kedua lengan di atas kepala.		
		Meluruskan lengan dengan mengarahkan bola ke sasaran.		
		Melangkahkan kaki aktif ke depan.		
		Melecutkan kedua pergelangan tangan dalam penguasaan.		
4.	<i>Shooting ke Basket</i>	Penguasaan gerakan lengan dan tangan.		
		Penguasaan gerakan badan.		
		Penguasaan gerakan kaki.		
		Penguasaan keseimbangan gerakan akhir.		
5.	Keterampilan Bermain	Menerapkan teknik dasar secara tepat.		
		Menempatkan diri dalam gerakan tanpa bola.		
		Memberi assist pada teman seregu yang tepat posisi.		
		Tepat mengambil keputusan dalam situasi sulit.		
		Mengeksekusi serangan akhir (membuat goal, atau memasukkan bola, dsb.).		

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:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 9. Data Penelitian Motivasi Belajar

	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	1	2	1	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	43
2.	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	50
3.	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	50
4.	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	1	3	2	2	2	3	4	1	4	2	3	3	3	2	2	63
5.	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	2	3	4	2	2	3	2	2	2	63
6.	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	48
7.	4	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	63
8.	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	48
9.	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	67
10.	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	56
11.	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	1	1	69
12.	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	1	1	57
13.	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	60
14.	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	70
15.	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	1	1	73
16.	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	3	3	4	3	3	2	2	2	60
17.	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	51
18.	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	1	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	61
19.	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	2	2	79
20.	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	55
21.	2	2	2	3	2	2	4	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	1	50
22.	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	60
23.	4	2	3	2	3	3	4	4	4	3	2	2	2	4	1	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	63
24.	2	2	3	2	4	4	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	73

25.	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	4	4	3	3	2	2	73
26.	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	60
27.	4	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	1	1	54
28.	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	4	1	2	3	3	3	2	3	2	2	2	59
29.	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	1	61
30.	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	69
31.	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	49
32.	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	60
33.	2	3	3	3	2	3	4	4	3	1	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	62
34.	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	64
35.	3	3	4	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	57
36.	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	79
37.	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	62
38.	3	3	3	4	2	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	2	1	1	3	3	3	3	2	2	63
39.	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3	3	71
40.	2	2	1	1	4	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	51

Lampiran 10. Pembagian Kelompok

Pembagian Kelompok

No.	Hasil	Kategori	Kelompok
1.	79	Tinggi	Motivasi Belajar Tinggi (27%)
2.	79	Tinggi	
3.	73	Tinggi	
4.	73	Tinggi	
5.	73	Tinggi	
6.	71	Tinggi	
7.	70	Tinggi	
8.	69	Tinggi	
9.	69	Tinggi	
10.	67	Tinggi	
11.	64	Tinggi	
12.	63	Tinggi	
13.	63	Tinggi	
14.	63	Tinggi	
15.	63	Tinggi	
16.	63	Tinggi	
17.	62	Tinggi	
18.	62	Tinggi	
19.	61	Tinggi	
20.	61	Tinggi	
21.	60	Rendah	Motivasi Belajar Rendah (27%)
22.	60	Rendah	
23.	60	Rendah	
24.	60	Rendah	
25.	60	Rendah	
26.	59	Rendah	
27.	57	Rendah	
28.	57	Rendah	
29.	56	Rendah	
30.	55	Rendah	
31.	54	Rendah	
32.	51	Rendah	
33.	51	Rendah	
34.	50	Rendah	
35.	50	Rendah	
36.	50	Rendah	
37.	49	Rendah	
38.	48	Rendah	
39.	48	Rendah	
40.	43	Rendah	

Lampiran 11. Data *Pretest* dan *Posttest*

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	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1.	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12	60
2.	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	14	70
3.	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	65
4.	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	70
5.	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	13	65
6.	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	12	60
7.	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	11	55
8.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	13	65
9.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	14	70
10.	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	12	60
11.	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11	55
12.	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	12	60
13.	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12	60
14.	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14	70
15.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	13	65
16.	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	14	70
17.	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11	55
18.	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	10	50
19.	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	12	60
20.	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	11	55

Hasil Tes Psikomotor

No.	<i>Chest Pass</i>	<i>Bounce Pass</i>	<i>Two Handed Overhead Pass</i>	<i>Shooting</i>	Keterampilan Bermain	Σ	Nilai
1.	2	2	2	1	2	9	42,85
2.	2	3	2	3	3	13	61,90
3.	1	2	2	2	1	8	38,09
4.	2	2	1	2	2	9	42,85
5.	2	2	1	2	2	9	42,85
6.	3	3	2	2	2	12	57,14
7.	2	2	1	1	1	7	33,33
8.	2	2	2	2	2	10	47,61
9.	2	3	1	2	2	10	47,61
10.	1	2	2	2	1	8	38,09
11.	1	2	1	2	1	7	33,33
12.	2	2	1	2	2	9	42,85
13.	1	2	1	2	2	8	38,09
14.	2	2	2	3	2	11	52,38
15.	2	2	1	1	2	8	38,09
16.	3	2	2	2	3	12	57,14
17.	2	1	1	2	1	7	33,33
18.	2	2	2	1	2	9	42,85
19.	2	2	1	2	2	9	42,85
20.	2	2	2	3	3	12	57,14

Hasil Belajar

No.	Kognitif	Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1.	60,00	42,85	102,85	51,42
2.	70,00	61,90	131,9	65,95
3.	65,00	38,09	103,09	51,54
4.	70,00	42,85	112,85	56,42
5.	65,00	42,85	107,85	53,92
6.	60,00	57,14	117,14	58,57
7.	55,00	33,33	88,33	44,16
8.	65,00	47,61	112,61	56,30
9.	70,00	47,61	117,61	58,80
10.	60,00	38,09	98,09	49,04
11.	55,00	33,33	88,33	44,16
12.	60,00	42,85	102,85	51,42
13.	60,00	38,09	98,09	49,04
14.	70,00	52,38	122,38	61,19
15.	65,00	38,09	103,09	51,54
16.	70,00	57,14	127,14	63,57
17.	55,00	33,33	88,33	44,16
18.	50,00	42,85	92,85	46,42
19.	60,00	42,85	102,85	51,42
20.	55,00	57,14	112,14	56,07

Ordinal Pairing

No.	Kelompok	Hasil Tes
1.	A	65,95
2.	B	63,57
3.	B	61,19
4.	A	58,80
5.	A	58,57
6.	B	56,42
7.	B	56,3
8.	A	56,07
9.	A	53,92
10.	B	51,54
11.	B	51,54
12.	A	51,42
13.	A	51,42
14.	B	51,42
15.	B	49,04
16.	A	49,04
17.	A	46,42
18.	B	44,16
19.	B	44,16
20.	A	44,16

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

No.	<i>Discovery Learning</i> (A1B1)	<i>Problem Based Learning</i> (A2B1)
1.	65,95	63,57
2.	58,80	61,19
3.	58,57	56,42
4.	56,07	56,3
5.	53,92	51,54
6.	51,42	51,54
7.	51,42	51,42
8.	49,04	49,04
9.	46,42	44,16
10.	44,16	44,16

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	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1.	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	7	35
2.	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	8	40
3.	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	7	35
4.	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	9	45
5.	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	6	30
6.	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	10	50
7.	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	8	40
8.	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	6	30
9.	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	7	35
10.	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	4	20
11.	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	5	25
12.	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	10	50
13.	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	10	50
14.	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	5	25
15.	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	9	45
16.	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	6	30
17.	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	8	40
18.	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4	20
19.	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	9	45
20.	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	5	25

Hasil Tes Psikomotor

No.	<i>Chest Pass</i>	<i>Bounce Pass</i>	<i>Two Handed Overhead Pass</i>	<i>Shooting</i>	<i>Keterampilan Bermain</i>	Σ	Nilai
1.	1	2	1	1	1	6	28,57
2.	2	2	1	1	1	7	33,33
3.	2	1	1	1	1	6	28,57
4.	1	1	1	2	1	6	28,57
5.	2	2	1	1	2	8	38,09
6.	1	1	1	1	1	5	23,80
7.	1	2	1	2	1	7	33,33
8.	1	1	1	1	1	5	23,80
9.	1	1	1	1	1	5	23,80
10.	2	1	2	1	1	7	33,33
11.	1	2	1	1	1	6	28,57
12.	1	1	1	1	1	5	23,80
13.	2	2	1	1	2	8	38,09
14.	2	2	2	1	2	9	42,85
15.	1	1	1	1	1	5	23,80
16.	1	2	1	1	1	6	28,57
17.	2	2	1	1	1	7	33,33
18.	1	1	1	2	1	6	28,57
19.	1	1	1	1	1	5	23,80
20.	1	2	1	2	1	7	33,33

Hasil Belajar

No	Kognitif	Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1.	35	28,57	63,57	31,78
2.	40	33,33	73,33	36,66
3.	35	28,57	63,57	31,78
4.	45	28,57	73,57	36,78
5.	30	38,09	68,09	34,04
6.	50	23,80	73,8	38,09
7.	40	33,33	73,33	36,66
8.	30	23,80	53,8	26,90
9.	35	23,80	58,8	29,40
10.	20	33,33	53,33	26,66
11.	25	28,57	53,57	26,78
12.	50	23,80	73,8	36,90
13.	50	38,09	88,09	44,04
14.	25	42,85	67,85	33,92
15.	45	23,80	68,8	34,40
16.	30	28,57	58,57	29,28
17.	40	33,33	73,33	36,66
18.	20	28,57	48,57	24,28
19.	45	23,80	68,8	34,40
20.	25	33,33	58,33	29,16

Ordinal Pairing

No.	Kelompok	Hasil Tes
1.	A	44,04
2.	B	38,09
3.	B	36,90
4.	A	36,78
5.	A	36,66
6.	B	36,66
7.	B	36,66
8.	A	34,40
9.	A	34,40
10.	B	34,04
11.	B	33,92
12.	A	31,78
13.	A	31,78
14.	B	29,40
15.	B	29,28
16.	A	29,16
17.	A	26,90
18.	B	26,78
19.	B	26,66
20.	A	24,28

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

No.	<i>Discovery Learning</i> (A1B2)	<i>Problem Based Learning</i> (A2B2)
1.	44,04	38,09
2.	36,78	36,90
3.	36,66	36,66
4.	34,40	36,66
5.	34,40	34,04
6.	31,78	33,92
7.	31,78	29,40
8.	29,16	29,28
9.	26,90	26,78
10.	24,28	26,66

Posttest Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

Hasil Tes Kognitif *Discovery Learning* (A1B1)

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1.	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	13	65
2.	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	12	60
3.	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	12	60
4.	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	13	65
5.	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	14	70
6.	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	12	60
7.	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	13	65
8.	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	12	60
9.	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	14	70
10.	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	13	65

Hasil Tes Psikomotor *Discovery Learning* (A1B1)

No.	<i>Chest Pass</i>	<i>Bounce Pass</i>	<i>Two Handed Overhead Pass</i>	<i>Shooting</i>	<i>Keterampilan Bermain</i>	Σ	Nilai
1.	3	3	3	2	3	14	66,66
2.	3	3	3	3	3	15	71,42
3.	2	3	3	3	2	13	61,90
4.	3	3	2	3	2	13	61,90
5.	2	2	2	3	2	11	52,38
6.	3	3	2	3	3	14	66,66
7.	3	3	3	2	3	14	66,66
8.	3	3	2	2	2	12	57,14
9.	3	2	2	3	3	13	61,90
10.	2	3	2	2	3	12	57,14

Hasil Belajar *Discovery Learning* (A1B1)

No.	Kognitif	Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1.	65	66,66	131,66	65,83
2.	60	71,42	131,42	65,71
3.	60	61,90	121,90	60,95
4.	65	61,90	126,90	63,45
5.	70	52,38	122,38	61,19
6.	60	66,66	126,66	63,33
7.	65	66,66	131,66	65,83
8.	60	57,14	117,14	58,57
9.	70	61,90	131,90	65,95
10.	65	57,14	122,14	61,07

Hasil Tes Kognitif Problem Based Learning (A2B1)

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1.	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15	75
2.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	16	80
3.	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	14	70
4.	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15	75
5.	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	15	75
6.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15	75
7.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	14	70
8.	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	15	75
9.	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14	70
10.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	75

Hasil Tes Psikomotor Problem Based Learning (A2B1)

No.	Chest Pass	Bounce Pass	Two Handed Overhead Pass	Shooting	Keterampilan Bermain	Σ	Nilai
1.	3	4	3	2	3	15	71,42
2.	4	4	3	3	3	16	76,19
3.	3	3	3	3	3	15	71,42
4.	4	4	3	2	2	15	71,42
5.	3	3	3	3	3	15	71,42
6.	3	4	3	3	3	16	76,19
7.	3	4	3	3	3	16	76,19
8.	3	3	3	3	3	15	71,42
9.	3	4	3	3	3	16	76,19
10.	3	3	3	3	3	15	71,42

Hasil Belajar Problem Based Learning (A2B1)

No.	Kognitif	Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1.	75	71,42	146,42	73,21
2.	80	76,19	152,66	76,33
3.	70	71,42	141,42	70,71
4.	75	71,42	141,42	73,21
5.	75	71,42	146,42	73,21
6.	75	76,19	151,19	75,59
7.	70	76,19	146,19	73,09
8.	75	71,42	146,42	73,21
9.	70	76,19	146,19	73,09
10.	75	71,42	146,42	73,21

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

No.	<i>Discovery Learning</i> (A1B1)	<i>Problem Based Learning</i> (A2B1)
1.	65,83	73,21
2.	65,71	76,33
3.	60,95	70,71
4.	63,45	73,21
5.	61,19	73,21
6.	63,33	75,59
7.	65,83	73,09
8.	58,57	73,21
9.	65,95	73,09
10.	61,07	73,21

Posttest Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

Hasil Tes Kognitif *Discovery Learning* (A1B2)

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1.	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	9	45
2.	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	8	40
3.	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	10	50
4.	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	10	50
5.	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	8	40
6.	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	9	45
7.	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	8	40
8.	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	8	40
9.	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	10	50
10.	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	9	45

Hasil Tes Psikomotor *Discovery Learning* (A1B2)

No.	<i>Chest Pass</i>	<i>Bounce Pass</i>	<i>Two Handed Overhead Pass</i>	<i>Shooting</i>	Keterampilan Bermain	Σ	Nilai
1.	2	2	2	2	2	10	47,61
2.	2	3	2	2	2	11	52,38
3.	2	2	2	2	2	10	47,61
4.	2	3	3	2	2	12	57,14
5.	3	2	2	2	2	11	52,38
6.	3	3	2	2	2	12	57,14
7.	2	2	2	2	2	10	47,61
8.	2	2	2	2	2	10	47,61
9.	3	3	2	3	2	13	61,90
10.	2	3	2	2	2	11	52,38

Hasil Belajar *Discovery Learning* (A1B2)

No.	Kognitif	Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1.	45	47,61	92,61	46,30
2.	40	52,38	92,38	46,19
3.	50	47,61	97,61	48,67
4.	50	57,14	107,14	53,57
5.	40	52,38	92,38	46,19
6.	45	57,14	102,14	51,07
7.	40	47,61	87,61	43,80
8.	40	47,61	87,61	43,80
9.	50	61,90	111,9	55,95
10.	45	52,38	97,38	48,69

Hasil Tes Kognitif Problem Based Learning (A2B2)

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1.	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	10	50
2.	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	9	45
3.	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	10	50
4.	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	11	55
5.	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	10	50
6.	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	9	45
7.	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	10	50
8.	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8	40
9.	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	11	55
10.	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	10	50

Hasil Tes Psikomotor Problem Based Learning (A2B2)

No.	Chest Pass	Bounce Pass	Two Handed Overhead Pass	Shooting	Keterampilan Bermain	Σ	Nilai
1.	3	3	2	2	2	12	57,14
2.	2	3	2	2	2	11	52,38
3.	3	3	3	2	3	13	61,90
4.	3	3	3	3	2	14	66,66
5.	3	3	3	2	2	13	61,90
6.	3	2	2	2	2	11	52,38
7.	3	3	2	2	2	12	57,14
8.	2	3	2	2	2	11	52,38
9.	3	3	3	2	2	13	61,90
10.	3	3	2	2	2	12	57,14

Hasil Belajar Problem Based Learning (A2B2)

No.	Kognitif	Psikomotor	Σ	Rata-Rata Nilai
1.	50	57,14	107,14	53,57
2.	45	52,38	97,38	48,69
3.	50	61,90	111,9	55,95
4.	55	66,66	121,66	60,83
5.	50	61,90	111,9	55,95
6.	45	52,38	97,38	48,69
7.	50	57,14	107,14	53,57
8.	40	52,38	92,38	46,19
9.	55	61,90	116,9	58,45
10.	50	57,14	107,14	53,57

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

No.	<i>Discovery Learning</i> (A1B2)	<i>Problem Based Learning</i> (A2B2)
1.	46,30	53,57
2.	46,19	48,69
3.	48,67	55,95
4.	53,57	60,83
5.	46,19	55,95
6.	51,07	48,69
7.	43,80	53,57
8.	43,80	46,19
9.	55,95	58,45
10.	48,69	53,57

Lampiran 12. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>PretestA1B1</i>	10	44,16	65,95	53,5770	6,51004
<i>PretestA2B1</i>	10	44,16	63,57	52,9340	6,49851
<i>PretestA1B2</i>	10	24,28	44,04	33,0180	5,62191
<i>PretestA2B2</i>	10	26,66	38,09	32,8390	4,41287
<i>PosttestA1B1</i>	10	58,57	65,95	63,1880	2,64262
<i>PosttestA2B1</i>	10	70,71	82,97	73,9000	3,47515
<i>PosttestA1B2</i>	10	43,80	55,95	48,1860	4,10142
<i>PosttestA2B2</i>	10	46,19	60,83	53,5460	4,59394
Valid N (<i>listwise</i>)	10				

Lampiran 13. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Interaksi	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> HasilBelajar	A1B1	,130	10	,200*	,975	10	,935
	A2B1	,185	10	,200*	,942	10	,573
	A1B2	,152	10	,200*	,971	10	,902
	A2B2	,207	10	,200*	,872	10	,107

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Interaksi	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Posttest</i> HasilBelajar	A1B1	,230	10	,143	,876	10	,117
	A2B1	,252	10	,071	,921	10	,362
	A1B2	,200	10	,200*	,917	10	,335
	A2B2	,202	10	,200*	,954	10	,711

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 14. Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: PosttestHasilBelajar

F	df1	df2	Sig.
2,593	3	36	,068

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

a. Design: Intercept +

ModelPembelajaran + MotivasiBelajar +

ModelPembelajaran * MotivasiBelajar

Lampiran 15. Uji Anava Dua Jalur (Two Way Anova)

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: PosttestHasilBelajar

<i>Source</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Corrected Model</i>	3656,550 ^a	3	1218,850	103,217	,000
<i>Intercept</i>	142307,006	1	142307,006	12051,060	,000
ModelPembelajaran	590,054	1	590,054	49,968	,000
MotivasiBelajar	3001,037	1	3001,037	254,138	,000
ModelPembelajaran * MotivasiBelajar	65,459	1	65,459	5,543	,024
<i>Error</i>	425,112	36	11,809		
<i>Total</i>	146388,668	40			
<i>Corrected Total</i>	4081,662	39			

a. *R Squared = .896 (Adjusted R Squared = .887)*

Estimated Marginal Means

1. ModelPembelajaran

Dependent Variable: PosttestHasilBelajar

		<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval</i>	
			<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>
Model Pembelajaran	<i>Mean</i>			
<i>Discovery</i>	55,805	,768	54,247	57,364
<i>PBL</i>	63,487	,768	61,929	65,045

2. MotivasiBelajar

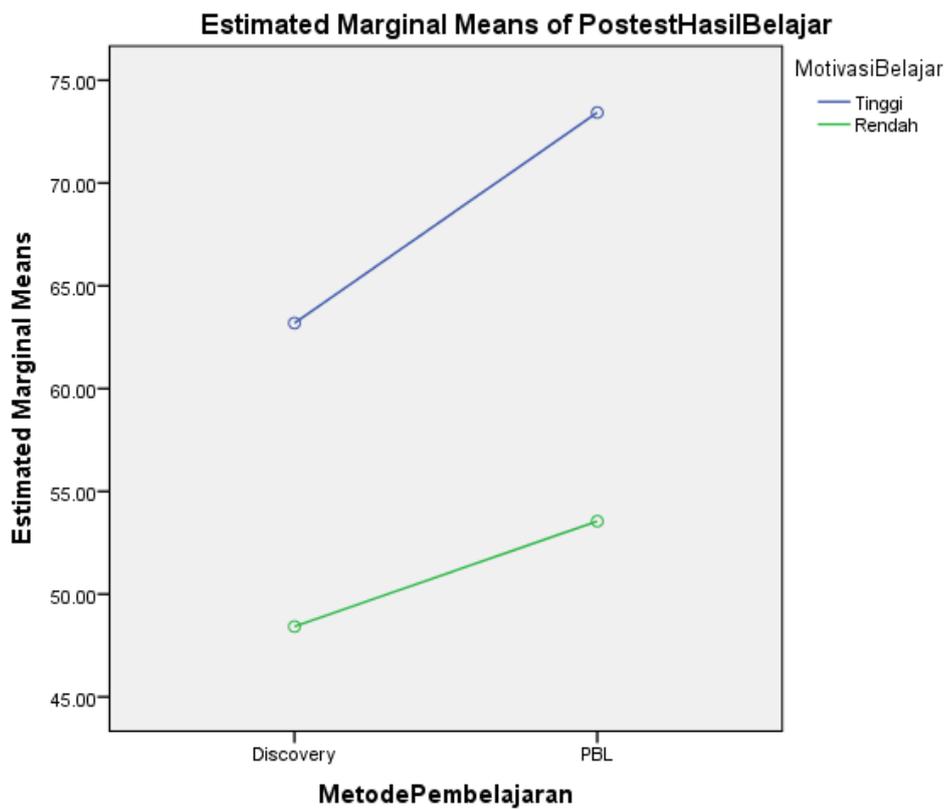
Dependent Variable: PosttestHasilBelajar

		<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval</i>	
			<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>
Motivasi Belajar	<i>Mean</i>			
<i>Tinggi</i>	68,308	,768	66,750	69,866
<i>Rendah</i>	50,985	,768	49,426	52,543

3. Model Pembelajaran * Motivasi Belajar

Dependent Variable: PosttestHasilBelajar

Model Pembelajaran	Motivasi Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Discovery	Tinggi	63,188	1,087	60,984	65,392
	Rendah	48,423	1,087	46,219	50,627
PBL	Tinggi	73,428	1,087	71,224	75,632
	Rendah	53,546	1,087	51,342	55,750



Multiple Comparisons

HasilBelajar

Tukey HSD

(I) Interaksi	(J) Interaksi	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A2B1	-10,2400*	1,53679	,000	-14,3789	-6,1011
	A1B2	14,7650*	1,53679	,000	10,6261	18,9039
	A2B2	9,6420*	1,53679	,000	5,5031	13,7809
A2B1	A1B1	10,2400*	1,53679	,000	6,1011	14,3789
	A1B2	25,0050*	1,53679	,000	20,8661	29,1439
	A2B2	19,8820*	1,53679	,000	15,7431	24,0209
A1B2	A1B1	-14,7650*	1,53679	,000	-18,9039	-10,6261
	A2B1	-25,0050*	1,53679	,000	-29,1439	-20,8661
	A2B2	-5,1230*	1,53679	,010	-9,2619	-,9841
A2B2	A1B1	-9,6420*	1,53679	,000	-13,7809	-5,5031
	A2B1	-19,8820*	1,53679	,000	-24,0209	-15,7431
	A1B2	5,1230*	1,53679	,010	,9841	9,2619

Based on observed means.

The error term is Mean Square (Error) = 11.809.

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

HasilBelajar

Tukey HSD

Interaksi	N	Subset			
		1	2	3	4
A1B2	10	48,4230			
A2B2	10		53,5460		
A1B1	10			63,1880	
A2B1	10				73,4280
Sig.		1,000	1,000	1,000	1,000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Based on observed means.

The error term is Mean Square (Error) = 11,809.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 10,000.

b. Alpha = ,05.

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Pelaksanaan Tes Motivasi Belajar Kelas X.A



Gambar 2. Pelaksanaan Tes Motivasi Belajar Kelas X.B



Gambar 3. Pelaksanaan *Pretest*



Gambar 4. Pelaksanaan *Treatment Discovery Learning*



Gambar 5. Pelaksanaan *Treatment Discovery Learning*



Gambar 6. Pelaksanaan *Posttest*



Gambar 7. Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kendari



Gambar 8. Dokumentasi Bersama Guru Pamong PJOK SMA Negeri 1 Kendari

