

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

**TESIS**



**Oleh**

**Afif Labib Riyadi**

**NIM 21633251057**

Tesis Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian  
Persyaratan Guna Mendapatkan Gelar Magister  
Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2024**

## ABSTRAK

**Afif Labib Riyadi:** Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas VIII. **Tesis. Yogyakarta: Magister Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran (TGfU) terhadap motivasi belajar peserta didik. (2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran (TGfU) terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket. (3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap motivasi belajar peserta didik. (4) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket. (5) Untuk mengetahui Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) terhadap hasil belajar bola basket.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2x2. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Gamping yang berjumlah 50 peserta didik dari 2 kelas, yang diambil berdasarkan teknik random sampling. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A dan kelas VIII C dengan jumlah peserta didik masing-masing 25 peserta didik. Kelas VIII A dengan perlakuan model PBL sedangkan kelas VIII C dengan model TGfU. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar tes kognitif dan psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan yaitu ANAVA two way.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran (PBL) dan (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket dengan dibuktikan dengan kontribusi yang diberikan sebesar 22,7%. (2) Ada interaksi antara model pembelajaran (PBL) dan (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket dengan dibuktikan dengan kontribusi yang diberikan sebesar 62,4%. (3) Ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap motivasi belajar peserta didik dengan dibuktikan dengan kontribusi yang diberikan sebesar 87,1%. (4) Ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket 72,2%. (5) Ada Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) terhadap hasil belajar bola basket dengan menunjukkan bahwa model pembelajaran (TGfU) merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran (PBL) lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

**Kata Kunci:** PBL, TGfU, Motivasi, Hasil Belajar PJOK

## ABSTRACT

**Afif Labib Riyadi:** Influences of Problem Based Learning (PBL) Model and Teaching Games for Understanding (TGfU) Learning Model towards the Motivation and Learning Outcomes of Physical Education in the Course Material of Basketball for the Eighth Grade Students. **Thesis. Yogyakarta: Master Program of Physical Education, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims: (1) to find out whether there is an influence of the learning model (TGfU) towards the students' learning motivation, (2) to find out whether there is an influence of the learning model (TGfU) towards the Physical Education learning outcomes in basketball material, (3) to find out whether there is an influence of the learning model (PBL) on the students' learning motivation, (4) to find out whether there is an influence of the learning model (PBL) on learning outcomes in basketball material, and (5) to find out the difference in influence between learning models (TGfU) and (PBL) towards the basketball learning outcomes.

The type of this research was an experiment using a 2x2 factorial design. The research population was eighth grade students of SMP Negeri 1 Gamping (Gamping 1 Junior High School), totaling 50 students from 2 classes, taken based on random sampling techniques. The research samples were the eighth grade students from class VIII A and class VIII C with a total of 25 students each. Class VIII A was treated with the PBL model, while class VIII C was treated with the TGfU model. The instrument used to measure learning outcomes was cognitive and psychomotor tests. The data analysis technique used two way ANOVA.

The results of the research show that: (1) there is a difference in the influence of learning models (PBL) and (TGfU) towards the basketball learning outcomes as shown by the contribution given at 22.7%. (2) There is an interaction between learning models (PBL) and (TGfU) with learning motivation (high and low) on the basketball learning outcomes as shown by the contribution given at 62.4%. (3) There is an influence of the learning model (PBL) towards the students' learning motivation as shown by the contribution given at 87.1%. (4) There is an influence of the learning model (PBL) on the learning outcomes of basketball course material in Physical Education at 72.2%. (5) There is a difference in the influence between the learning models (TGfU) and (PBL) towards the learning outcomes of basketball by showing that the learning model (TGfU) is a more effective model to use for students who have high learning motivation and the learning model (PBL) is more effective to use for students who have low learning motivation.

**Keywords:** PBL, TGfU, Motivation, Physical Education Learning Outcomes

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Afif Labib Riyadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 21633251057  
Program Studi : Pendidikan Jasmani  
Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 25 Maret 2024  
Yang Membuat Pernyataan



Afif Labib Riyadi  
NIM: 21633251057

**LEMBAR PERSETUJUAN**

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

**TESIS**

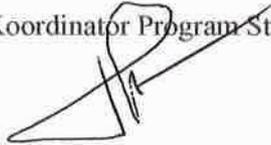
**Afif Labib Riyadi**  
**NIM: 21633251057**

Telah disetujui untuk dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Yogyakarta, 31 Januari 2024



Koordinator Program Studi

  
**Dr. Amat Komari, M.Si**  
**NIP: 196204221990011001**

Dosen Pembimbing

  
**Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes**  
**NIP: 197510182005011002**

LEMBAR PENGESAHAN

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

AFIF LABIB RIYADI  
NIM. 21633251057

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Studi  
Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 7 Februari 2024

TIM PENGUJI

Dr. Amat Komari, M.Si.  
(Ketua/Penguji)

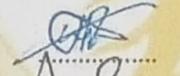
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd  
(Sekretaris/Penguji)

Dr. Eddy Purnomo, M.Kes..  
(Penguji I)

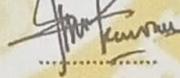
Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.  
(Penguji II/Pembimbing)



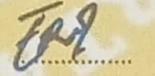
22/03/24



22-03-2024



11/3 2024



22-3-2024

Yogyakarta, 25 Maret 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.  
NIP. 19830625 200812 1 002

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karyaku ini untuk:

1. Kedua orang tua ku Bapak Suprikso dan Almh Ibu Endang RPM yang selalu memberikan dukungan dan motivasi putranya dengan sabar dan selalu memberikan doa restu.
2. Kakak Soni Nugroho Y dan Adik Maharani E N yang selalu memberikan dukungan secara langsung maupun doa.
3. Kerabat dekat ,serta manusia baik yang selalu support dalam hal apapun itu .
4. Keluarga besar kelas S2 Penjas Intake semester Genap 2021 yang memberikan dukungan .
5. Sahabat dan teman-teman yang membantu dn menemani selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas VIII**” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proses penulisan tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan fasilitas selama menempuh pendidikan magister.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran, dosen, dan staf yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir tesis.
3. Dr. Amat Komari, M.Si. selaku Kaprodi S2 Pendidikan Jasmani.
4. Bapak Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes. selaku pembimbing tesis yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir tesis.
5. Bapak/Ibu Wali Kelas dan Guru PJOK Kelas Khusus Olahraga SMPN 1 Gamping Di Provinsi DIY yang telah bekerja sama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penyelesaian tugas akhir tesis.

Dalam penulisan tugas akhir tesis ini tidak lepas dari banyak kekurangan dan kesalahan, untuk membangunnya supaya lebih baik maka saran yang membangun diperlukan. Serta harapannya tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 25 Maret 2024

Afif Labib Riyadi  
NIM: 21633251057

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
1. Secara Teoritis .....	12
2. Secara Praktis.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>133</b>
A. Kajian Teori.....	133
1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	13
2. Permainan Bola Basket.....	17
a. Pengertian Bola Basket.....	17
b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket. ....	19
3. Hakikat Hasil Belajar.....	21
a. Pengertian Hasil Belajar. ....	21
b. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar. ....	23
c. Ranah Penilaian Hasil Belajar. ....	24
4. Hakikat Model Pembelajaran. ....	25
5. Hakikat Pendekatan Saitifik. ....	31
a. Pengertian Pendekatan Saitifik. ....	31
b. Langkah-Langkah Pendekatan Saitifik.....	33

c. Tujuan Pembelajaran dengan pendekatan Saintifik.....	35
6. Model Pembelajaran (PBL).....	36
a. Pengertian Model Pembelajaran (PBL).....	36
b. Sintaks Model Pembelajaran (PBL).....	39
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran (PBL).....	44
7. Model Pembelajaran (TGFU).....	44
8. Hakikat Motivasi.....	49
a. Pengertian Motivasi.....	49
b. Fungsi Motivasi Belajar.....	51
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	52
C. Kerangka Berpikir.....	54
D. Hipotesis Penelitian.....	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>58</b>
A. Jenis Penelitian.....	58
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	59
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	60
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	61
E. Teknik Analisis Data.....	64
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	66
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
C. Hasil Uji Hipotesis.....	82
E. Batasan Masalah.....	95
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>97</b>
A. Simpulan.....	97
B. Implikasi.....	98
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir .....	53
Gambar 2 Diagram.....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	38
Tabel 2. Rancangan design Penelitian. . . . .	55
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar.....	59
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar.....	60
Tabel 5. Kriteria Skor Performance Peserta Didik .....	60
Tabel 6. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttet</i> Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket.....	64
Tabel 7. Pretest .....	65
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas.....	66
Tabel 9. Hasil Uji <i>Homogenitas Of Variances</i> .....	67
Tabel 10. Hasil Uji Regresi Hipotesis 1.....	68
Tabel 11. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 1 .....	69
Tabel 12. Koefisien Hipotesis 1 .....	69
Tabel 13. Hasil Uji Regresi Hipotesis 2.....	70
Tabel 14. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 2 .....	70
Tabel 15. Koefisien Hipotesis 2 .....	71
Tabel 16. Hasil Uji Regresi Hipotesis 3 .....	72
Tabel 17. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 3 .....	72
Tabel 18. Koefisien Hipotesis 3 .....	73
Tabel 19. Hasil Uji Regresi Hipotesis 4 .....	73
Tabel 20. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 4 .....	74
Tabel 21. Koefisien Hipotesis 4 .....	74
Tabel 22. Hasil Uji ANAVA PBL.....	75
Tabel 23. Hasil uji hasil .....	76
Tabel 24. Hasil Uji Tukey HSD* .....	77
Tabel 25. Hasil Uji Tukey HSD* .....	8

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani memberikan siswa pengetahuan tentang keterampilan fisik, kesehatan, dan perilaku serta pendidikan jasmani bagian yang bersatu dengan tumbuh kembang siswa. (Nopiyanto & Raibowo, 2019, p. 64). Kegiatan pendidikan jasmani dapat dirancang dengan tujuan agar siswa dapat terbiasa melakukan gerakan fisik dan berolahraga dengan hati yang bahagia. Agar tujuan pembelajaran tercapai diharapkan siswa tidak memiliki pikiran yang tertekan selama belajar, (Mustafa & Dwiyoogo, 2020, p. 23).

Belajar merupakan cara yang dapat meningkatkan kehidupan seseorang, dapat memperoleh pengetahuan sebanyak mungkin dapat digunakan untuk melakukan sesuatu untuk kehidupan yang lebih baik. Belajar bisa dilakukan di mana saja dan dengan cara apa saja. Aktif tidaknya seseorang belajar atau tidak dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satu faktornya adalah motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi belajar, secara tidak langsung memiliki tujuan atau cita-cita yang perlu dipenuhi (Palittin, Wolo & Purwenty, 2019, p. 102).

Pembelajaran PJOK di sekolah selama ini menempatkan guru sebagai acuan, kurangnya keaktifan siswa dalam situasi belajar yang berkelanjutan. Pembelajaran menuntut siswa untuk bersemangat, gesit, asik, dan bersemangat, bahkan siswa sering meninggalkan tempat duduknya untuk bergerak bebas dan berpikir intens (Saputra & Aguss, R.M 2021, p. 62). Selama proses pembelajaran siswa dapat bergerak, bergerak dan melakukan sesuatu secara aktif, aktivitas siswa tidak hanya aktivitas fisik tetapi juga aktivitas mental (Dimmick; Lodewyk, 2022, p. 55).

Pembelajaran aktif yang mengarah pada pembelajaran mandiri, kegiatan pengajaran yang direncanakan harus mampu melibatkan siswa secara aktif. Dalam pembelajaran ini siswa dan guru aktif berperan setara dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Wismarni, 2021, p. 74). Pembelajaran yang membuat siswa terstimulasi untuk berpartisipasi dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga fisik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru benar-benar tepat dalam menentukan pendekatan dan metode yang digunakan. (Zulbahri, 2022, p. 88)..

pendidikan jasmani dan olahraga bertujuan untuk pelatihan jasmani bagi individu yang meliputi; 1) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan pribadi, serta gaya hidup aktif seumur hidup. 2) Membaca pengetahuan dan keterampilan manajemen diri yang bertujuan untuk meningkatkan dan menjaga kebugaran fisik, kesehatan pribadi dan gaya hidup sehat. 3) Membaca pola gerakan dasar dan keterampilan motorik berdasarkan penerapan konsep umum, prinsip, strategi, dan taktik. 4) Membangun landasan moral karakter yang kokoh dengan memahami nilai-nilai kepercayaan, sportivitas, kejujuran, disiplin, kerjasama, kemandirian, kepemimpinan, dan demokrasi dalam mencapai hasil melalui aktivitas fisik sebagai cerminan rasa tanggung jawab pribadi dan sosial. 5) Ciptakan suasana menyenangkan yang penuh dengan kegembiraan, interaksi sosial, tantangan, dan ekspresi diri. 6) Membentuk profil mahasiswa Pancasila yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, kooperatif, berwawasan kebangsaan, kritis, dan mandiri melalui materi kegiatan fisik (Husaini, n.d.; Kemdikbud, 2022, p. 56).

Pembelajaran PJOK di sekolah adalah peranan yang sangat penting, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Keberhasilan anak dalam belajar merupakan bagian dari luaran penggunaan metode yang diajarkan kepada siswa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Putra, 2019, p. 63). Ruang lingkup mata pelajaran PJOK untuk jenjang SMP adalah sebagai berikut: (1) permainan dan olahraga, (2) kegiatan perkembangan (komponen kebugaran), (3) senam, (4) kegiatan ritmik, (5) kegiatan air, (6) kesehatan. Penilaian fisik terdiri dari tiga komponen, yaitu dalam hal kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik (Festiawan, 2019, p. 42).

Pendidikan jasmani harus sudah ditanamkan sejak usia dini, karena pendidikan jasmani mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak dan dapat menjadi bentuk pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang untuk anak (Taufan 2018, p. 25).

Salah satu Standar Kompetensi yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran PJOK di sekolah menengah adalah mempraktikkan berbagai keterampilan permainan bola besar, Salah satunya adalah Permainan bola basket. Permainan bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks tekniknya. Artinya tekniknya terdiri dari gabungan unsur-unsur teknik yang terkoordinir rapi, sehingga dapat bermain dengan baik. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam permainan bola basket diperlukan hasil belajar permainan bola basket seperti : teknik dasar menangkap bola (*catching*), teknik dasar menggiring bola (*dribble*), teknik dasar mengoper bola (*passing*), serta teknik dasar menembak (*shooting*). (Bidang III PB Perbasi, 2020,p,18).

Penguasaan teknik dasar bola basket penting bagi setiap pemain selain keterampilan taktis dalam permainan agar kinerja permainan dapat bekerja dengan baik. Seperti dalam pertandingan, teknik dasar yang dimiliki seseorang merupakan modal awal yang penting untuk diketahui dalam proses pembelajaran. Ketika kompetensi dasar awal diketahui, pelatih atau guru dapat memberikan formulasi dan metode yang tepat sehingga mencapai tujuan capaian pembelajaran dan pelatihan (Erčulj, Blas, & Bračić, 2020,p,216).

Bola basket menekankan pada konsep bermain. karena konsep ini mendorong penggambaran eksplisit dari apa yang peserta didik harus tahu (faktual), memahami (konseptual), dan mampu melakukan (keterampilan) dalam kurikulum sekolah (Erickson & Lanning, 2014). Pemahaman konsep bermain adalah representasi dari penguasaan teknik, strategi, taktik dan penguasaan konteks dalam permainan. Pemahaman konsep bermain merupakan gabungan dari penerapan teknik yang dimiliki, pemahaman terhadap peraturan, dan pemahaman kesadaran posisi, serta pemahaman pengambilan keputusan berdasarkan situasi beragam. Sebagaimana dalam Penelitian (Barzouka, 2019, p, 98) telah mengkonfirmasi bahwa kunci keberhasilan dalam bola voli adalah strategi yang dipilih dengan baik dari kerja sama pemain, keduanya dalam individu teknis individu yang dipilih.

Observasi yang dilakukan di Kelas VIII SMP N 1 Gamping dengan materi permainan Bola Basket menunjukkan bahwa kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada pembelajaran berlangsung, guru PJOK lebih menekankan pada teknik *passing* dan *shooting* yang cenderung monoton. Seharusnya guru dapat memberikan pembelajaran dengan efektif, efisien, dan inovatif, sehingga beberapa target atau kriteria mengenai kompetensi dapat tercapai dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung monoton dan konvensional cenderung mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran konvensional tidak dapat memaksimalkan keterampilan motorik dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran PJOK apabila dilakukan dengan model dan pendekatan yang baik bukan hanya menyumbang dari aspek psikomotor dan afektif akan tetapi juga dapat menyumbangkan aspek kognitif dalam peserta didik berpikir kritis. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 1 Gamping pada materi Permainan Bola Basket sebagian besar masih di bawah <50%, artinya perolehan hasil belajar siswa pada materi permainan bola basket belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Selain itu, hasil observasi yang dilakukan pada beberapa orang tua guru dan PJOK di SMP N 1 Gamping menunjukkan permasalahan lain, seperti fakta bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang siswa mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan guru. Guru memiliki kontrol penting atas pengelolaan pembelajaran yang berlangsung, seperti pemilihan pola pembelajaran. Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang terstruktur dan sistematis (Tayeb, 2017, p. 48).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. menurut (Sujarwo & Rachman 2020, p. 182) mengemukakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kognitif dan metakognitif siswa, yang dapat dinilai dari hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut adalah (TGfU) dan (PBL) dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan ikhtiar agar siswa dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Model pembelajaran permainan mengajar untuk pemahaman juga sangat tepat diterapkan dalam pendidikan jasmani pada bahan ajar bola basket di sekolah. Menurut (Wang & Ha 2013 ,p.45 ), model TGFU memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

1. Memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan kritis
2. Memberi anak-anak kesempatan untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab
3. Untuk meningkatkan kesenangan dalam permainan
4. Untuk mengevaluasi transfer taktis selama pertandingan

Hasil penelitian selanjutnya (Yudha, Artanayasa, & Snyanawati, 2017, p.67) menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe (TGfU) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik kontrol operan bola basket dasar pada siswa. Dari pernyataan tersebut, model pembelajaran ini memiliki hubungan dengan keberhasilan belajar siswa secara umum, khususnya keberhasilan siswa dalam mata pelajaran bola basket. Pelaksanaan (TGfU) secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi belajar siswa dan meningkatkan waktu pelatihan aktivitas fisik sedang dan berat. (Wang & Wang, 2018, p. 10).

Studi (Gil-Arias et al., 2017, p. 208), menemukan bahwa setelah menerapkan program TGfU selama 8 sesi, peningkatan motivasi dan minat untuk aktif secara fisik diamati pada siswa. Studi lain yang dilakukan (Merino-Barrero 2019, p. 11), menunjukkan bahwa bukti kontribusi (TGfU) terhadap kesehatan remaja, karena tanggung jawab, kebutuhan psikologis dasar, dan motivasi yang ditentukan sendiri, memprediksi niat untuk aktif secara fisik dan gaya hidup sehat. Bukti ilmiah menunjukkan kemampuan (TGfU) untuk meningkatkan pembelajaran motorik, kognitif, dan afektif (Garcia-Castejón, 2021, p. 18). Selain model ini, terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu model pembelajaran (PBL)

Model *Problem Based Learning* ini dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Menurut (Sani, 2019,p.127) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaianya dengan menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan berdiskusi. Dengan menggunakan model problem based learning dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru.

Model (PBL) dapat diterapkan pada kelas yang kreatif dan siswa yang memiliki akademik yang tinggi. Kelebihan model ini yaitu dapat mengembangkan kemandirian siswa melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan siswa.

Mendukung pendapat diatas, menurut (Sani, 2019,p.138) mengemukakan bahwa (PBL) akan dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan mengatasi masalah. Hal ini menunjukkan bahwa (PBL) termasuk model pembelajaran yang berpusat pada masalah. Model ini tidak hanya sekedar *transfer of knowledge* dari guru ke siswa, melainkan kolaborasi antara guru dan siswa, maupun siswa dengan siswa yang lain untuk memecahkan masalah yang dibahas. Model pembelajaran ini, guru harus memadukan siswa untuk menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi lengkap,langkah kegiatan yaitu guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan yang dibutuhkan agar tugas yang diberikan dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas menjadi mudah untuk penyelidikan siswa. Saat menerapkan model problem based learning tahap yang harus diperhatikan adalah mengorientasikan peserta didik terhadap masalah karena tahap ini menentukan keberhasilan pelaksanaan model *problem based learning* (Setyosari & Sumarmi, 2017,p.243)

Pembelajaran ini dimulai setelah guru memberikan skenario masalah yang diambil dari masalah kehidupan sehari-hari. Setelah proses identifikasi masalah selesai, peserta didik harus mencoba memecahkan masalah skenario menggunakan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang ada (Wymess & Dalton, 2018, p. 2). Melalui penerapan model (PBL) ini siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini diawali dengan siswa yang diekspos dengan masalah; jadi problem disajikan bagi siswa, namun terhadap masalah ini tentu saja informasi yang dimiliki siswa masih terbatas. Siswa kemudian mencoba memilah dan mengidentifikasi fakta yang bisa ditemukan dari kasus atau masalah yang mereka terima.

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan fakta di lapangan bahwa masih ditemukan adanya peserta didik yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sebaik mungkin. Keadaan tersebut bisa dilihat dengan adanya peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Peserta didik yang menganggap PJOK tidak terlalu penting lebih memilih untuk duduk, berteduh, dan mengobrol pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan ada juga yang asik bergurau dan bermain sendiri. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGf)* dan *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PJOK Kelas VIII SMP N 1 Gamping Pada Materi Permainan Bola Basket”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK.
2. Guru jarang menggunakan sebuah media pembelajaran baik berupa video maupun gambar, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.
3. Peserta didik hanya mengikuti perintah yang diberikan oleh guru PJOK.
4. Sebagian besar dari peserta didik mendapatkan nilai hasil belajar PJOK dalam materi bola basket belum memenuhi KKTP.
5. Peserta didik kurang menguasai kemampuan dasar menembak *free throw* dalam bola basket.

6. Belum diketahuinya model pembelajaran yang unggul/sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK khususnya materi bola basket peserta didik kelas VIII SMP N 1 Gamping.

### **C. Pembatasan Masalah**

Supaya permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar PJOK materi bola basket kelas VII. Jadi, dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variabel- variabel: (1) model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) sebagai variabel bebas dan (2) Motivasi dan hasil belajar bola basket sebagai variabel terikat.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap motivasi belajar peserta didik?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket ?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik?
4. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pjok materi bola basket ?

5. Apakah ada perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar bola basket?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Melihat dari rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap motivasi belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik.
4. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pjok materi bola basket.
5. Untuk mengetahui Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar bola basket.

#### **F. Manfaat Penelitian**

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

## 1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memiliki peran dalam menambah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dan penelitian erat kaitannya model *teaching games for understanding* dan pembelajaran *problem based learning* terhadap motivasi dan hasil belajar pjok materi bola basket ditinjau pada sekolah menengah pertama.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pembaharuan penelitian yang akan datang, sehingga penelitian ini menjadi lebih luas berdampak positif untuk pembelajaran PJOK.

### b. Bagi Guru PJOK

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

### c. Bagi Peserta Didik

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

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Mata pelajaran yang salah satunya diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Di tingkat SD, SMP, dan SMA. Mata pelajaran pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosi, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Kelas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya di tingkat sekolah menengah, diharapkan mampu mengenalkan siswa pada konsep pendidikan jasmani yang mengarahkan siswa untuk memahami konsep olahraga, kesehatan, dan hasilnya (Iswanto, 2017,p. 79).

Penjasorkes diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Penjasorkes dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas fisik, namun sebenarnya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dalam bentuk cabang olahraga. Penilaian yang telah diterapkan di sekolah rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utama. Pendekatan pembelajaran berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik olahraga akan mampu memainkan olahraga tersebut (Ariwibowo, 2018, p. 42).

(Winarno, 2019, p.2), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan bidang usaha yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan melalui aktivitas fisik, yang telah dipilih dengan cermat untuk memperoleh hasil nyata, yang akan memberikan kemungkinan kepada individu untuk hidup lebih efektif dan lebih sempurna. Pendidikan jasmani adalah proses mendidik seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan fisik untuk memperoleh pertumbuhan fisik, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta pengembangan karakter dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan kegiatan isik untuk menghasilkan perubahan *holistik* kualitas individu, baik dari segi fisik, logam, maupun emosional (Wicaksono, et al, 2020,p. 42).

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang. Perubahan ini sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Peranan siswa dalam proses belajar mengajar adalah suatu proses yang di alami siswa di sekolah dalam mencari atau menambah pengetahuan, pengalaman dan sikap (Rosdiani 2021,p. 137)

Dalam buku hariannya menyatakan bahwa pendidikan jasmani menekankan keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak selama ini untuk tujuan, pengambilan keputusan, dan sebagainya, serta dapat dimodifikasi dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani atau pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya berlangsung terutama di luar kelas, sehingga anak belajar banyak hal dengan lebih mudah di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan pendidikan jasmani tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan motorik anak tetapi juga untuk mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020, p. 35).

(Wuest & Bucher, 2019, p.9) juga berpendapat bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dari segi fisik, mental maupun emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai unit keseluruhan, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah dalam kualitas fisik dan mental. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan tingkat kesehatan anak yang baik dan tidak dapat disangkal bahwa ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat bagi peserta didik, baik secara fisik, mental maupun sosial sehingga ke depannya peserta didik diharapkan memiliki etika, moral, serta mandiri dan bertanggung jawab yang baik (Mahardhika, et all, 2018,p. 63).

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2019,p.32). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

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

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

pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar siswa (Hendrayana, et al 2018).

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

## **2. Permainan Bola Basket**

### **a. Pengertian Bola Basket**

Bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan secara berkelompok yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain setiap timnya. Bola basket dimainkan pada sebuah lapangan yang permukaannya rata dan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi. Lapangan permainan memiliki ukuran panjang 28 meter dan lebar 15 meter yang diukur dari sisi dalam garis batas. Terdapat sebuah bola yang dimainkan oleh para pemainnya saat bermain bola basket. Bola yang terbuat dari kulit atau karet tersebut dimainkan oleh para pemain dengan tujuan dari masing-masing tim untuk mencetak angka yang sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Permainan bola basket diawali dengan *jump ball* dari tengah lapangan yang dilakukan oleh wasit. Permainan bolabasket dipimpin dua atau tiga orang wasit.

Permainan bola basket dilakukan selama 4 x 10 menit setiap babak nya dengan waktu istirahat permainan selama dua menit diantara babak pertama dan kedua pada babak pertama dan diantara babak ketiga dan keempat pada babak

kedua dan akan ada jeda permainan paruh waktu selama lima belas menit. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digilingkan atau dipantulkan (*dribble*) ke segala arah sesuai dengan peraturan (Perbasi, 2021, p. 5). Tim yang mengumpulkan angka terbanyak dalam waktu yang ditentukan dinyatakan sebagai pemenang. Jika terjadi angka yang sama dari kedua tim, maka diberikan waktu tambahan lima menit, jika masih sama diberi waktu tambahan lagi sampai ada selisih angka. Permainan bola basket tidak ada istilah draw atauimbang. Seperti yang dijelaskan dalam buku FIBA (2020, p. 15) bahwa: Bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing – masing regu terdiri atas lima pemain. Setiap regu berusaha mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lain mencetak angka. Bola boleh dioper, digelindingkan atau dipantulkan ke segala arah, sesuai dengan peraturan. Hany Ahmed (El-Aal, 2020, p. 428) menyatakan, Permainan basket adalah salah satu kegiatan olahraga yang memiliki efek positif pada pelajar dalam fisik, mental dan sosial sisi karena itu memperoleh perhatian luas secara lokal dan global, ia berkenaan dengan berbagai konsep dan keterampilan dasar sebagai dasar persyaratan untuk belajar Edwards, dkk, (2018, p. 1) Basket adalah olahraga intermiten yang berbasis di lapangan, tim yang terdiri dari *intensity movements* tinggi yang berulang-ulang seperti perubahan arah, percepatan dan perlambatan diselingi dengan periode rendah intensitas sedang aktivitas. Permainan bola basket dimainkan dengan tujuan yang berbeda-beda, baik itu untuk pendidikan, meraih prestasi maupun hanya untuk mencari kesenangan saja.

Hal tersebut terlihat dengan digemarinya permainan bola basket oleh masyarakat luas karena permainan bola basket dapat dimainkan setiap orang, mulai dari anak kecil sampai dengan dewasa. Hal tersebut sesuai dengan prinsip permainan bola basket yang dikemukakan oleh Agus Margono (2020, p. 6) yang

mengemukakan bahwa “Pada prinsipnya permainan bola basket dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya diatas lima puluh tahun”. Permainan bola basket salah satu olahraga yang berkembang sangat pesat. *Basketball is one of the fastest growing sports in the country* (Bailey, 2018, p. 1). Bola basket merupakan olahraga yang berkembang cepat di Negara ini (America).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim dengan jumlah setiap tim sebanyak lima orang pemain dan memiliki tujuan yang berbeda-beda bagi setiap orang yang memainkannya.

#### **b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket**

Permainan bola basket adalah permainan yang memiliki berbagai unsur gerak yang ada di dalamnya. Serangkaian gerakan yang ada dalam permainan bola basket merupakan berbagai teknik dasar yang harus dikuasai pemain untuk dapat bermain bola basket dengan baik dan efisien. Dedy Sumiyarsono (2022, p. 12) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut; (1) Menggiring bola (*dribbling*), (2) Mengoper bola (*passing*), (3) Menangkap bola (*catching*); (a) Dengan dua tangan: *Chest pass, Bounce pass, Overhead pass*, (b) Dengan satu tangan: *Baseball pass, Lob pass, Hook pass, Jump pass*, (4) Menembak (*Shooting*).

##### **1) Teknik Dasar Menggiring Bola (*Dribble*)**

Menggiring bola adalah gerakan membawa bola ke segala arah dengan cara dipantulkan. Menurut Nuril Ahmadi (2017, p. 17) menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Menggiring bola tidak diperbolehkan dengan dua tangan, melainkan hanya dengan satu

tangan. Menggiring bola merupakan salah satu unsur penting dalam permainan bola basket karena memiliki banyak kegunaan. Kosasih (2018, p. 38-44) mengemukakan *dribble* pada dasarnya adalah gerakan mengarah ke ring. Selain untuk menerobos pertahanan lawan, menggiring bola juga dapat dilakukan untuk mengatur tempo permainan, menjauhkan bola dari lawan, serta suatu cara untuk menciptakan peluang serangan untuk dapat mendekati ring basket dan mencetak angka. Menggiring bola dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menggiring bola tinggi dan menggiring bola rendah. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *dribble* adalah usaha membawa bola dengan cara dipantulkan ke segala arah yang berguna untuk posisi bertahan dan menyerang.

## 2) Teknik Dasar Mengoper Bola (*Passing*)

Nuril Ahmadi mengemukakan bahwa “*Passing* berarti mengoper bola” (2017, p. 13). *Passing* adalah mengoper atau melempar bola kepada teman. Wissel (2021, p. 33) mengemukakan *Passing* ini meliputi *chest pass* (lemparan dari depan dada), *bounce pass* (lemparan pantul), dan *overhead pass* (lemparan dari atas kepala), *sidearm pass*, *baseball pass*, *behind-the-back* ( belakang punggung), dan *drop pass*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *passing* adalah teknik penting yang harus dikuasai pemain agar permainan dapat lebih efektif dan efisien.

## 3) Teknik Dasar Menembak (*Shooting*)

Menembak merupakan gerakan yang sangat penting dalam permainan bola basket. Menurut Danny Kosasih (2018, p. 46-52), *Shooting* adalah *skill* dasar bola basket yang paling terkenal dan digemari, karena setiap orang mempunyai naluri untuk menyerang dan ingin memasukan bola dalam keranjang. Menembak

(*shooting*) adalah memegang bola dengan satu tangan atau dua tangan lalu mengarahkan *shoot* menuju *ring* basket (Peraturan Bolabasket, 2020-2022: pasal 28 butir 1). Dengan demikian untuk dapat mencetak angka, pemain harus bisa memasukkan bola ke dalam ring dengan cara menembak. Ahmadi N. (2017, p. 18-19) menyatakan bahwa “Usaha memasukkan bola ke keranjang diistilahkan dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, dan *lay up*”. Keahlian menembak sangat dipengaruhi oleh kemampuan individu masing-masing.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik dasar menembak adalah teknik pada permainan bola basket yang dilakukan oleh individu dengan cara melemparkan bola kearah *ring* agar memperoleh point sesuai dengan jarak lemparan.

### **3. Hakikat Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingka keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Akhiruddin, dkk., 2020, p. 185).

Hao, et al., (2019, p. 208) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran peserta didik dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Villegas, et al., 2018: 138; Jorre de St Jorre & Oliver, 2018, p. 44).

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Situmorang, et al., 2019, p. 461; Iswahyudi, 2019, p. 32; Nurul, 2019, p. 2).

Menurut Purwanto (2021, p. 44) “Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.” Selanjutnya menurut Sudjana (2019, p. 31) mendefinisikan “Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya baik dari pemahaman dan pengetahuan. Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah terjadi perubahan tingkah laku pada orang

tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Sardiman (2021, p. 47) mendefinisikan “hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kemampuan-kemampuan atau kecakapan-kecakapan potensial (kapasitas) yang dimiliki seseorang”. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Lebih lanjut Sardiman (2021, p. 49-51) menyatakan pembelajaran dikatakan berhasil dengan baik didasarkan pada pengakuan bahwa belajar secara esensial merupakan proses yang bermakna, bukan sesuatu yang berlangsung secara mekanik belaka, tidak sekedar rutinitas.

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

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor *internal*) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor *eksternal*). Menurut Sri Anitah (2017, p. 27),

keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dalam diri peserta didik (*intern*) dan faktor dari luar diri peserta didik (*ekstern*).

- 1) Faktor *intern* adalah faktor dari dalam diri peserta didik yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan dan kebiasaan peserta didik.
- 2) Faktor *ekstern* yaitu faktor dari luar diri peserta didik diantaranya yaitu lingkungan fisik dan non fisik belajar (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun *eksternal*. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar peserta didik dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

### **c. Ranah Penilaian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu gambaran dari penugasan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang ingin dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, sedangkan hakikat dari proses pembelajaran adalah terjadinya suatu proses yang dapat mengubah tingkah laku dalam diri peserta didik. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan seorang peserta didik mengikuti kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sebagaimana Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah kawasan:

- 1) Ranah Kognitif, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Implementasi* kognitif ialah guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dalam menyampaikan materi dikelas sehingga dimana peserta didik mampu mengingat kembali dan mengerti tentang materi yang disampaikan.
- 2) Ranah afektif, mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian, atau penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup. Implementasi afektif dimana guru menjelaskan materi pembelajaran didalam kelas dan adanya partisipasi peserta didik peserta didik menjadi aktif menanggapi proses pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi stimulus bagi peserta didik.
- 3) Ranah psikomotor, terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan penyesuaian pola gerakan. Implementasi psikomotorik ialah dimana dari keseluruhan proses pembelajaran yang sudah berlangsung dalam materi yang telah diberikan oleh guru, peserta didik dapat menirukan dan mengimplementasikan berkaitan dengan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

#### **4. Hakikat Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Djamaludin & Wardana (2019, p. 34) menjelaskan ada empat rumpun model pembelajaran yakni; (1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial ke masyarakat. (2) Model pemrosesan informasi, yakni rumpun pembelajaran yang

lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu. (4) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) Behaviorism yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

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

Sebagai komponen yang terpenting dalam dunia pendidikan, guru sepatutnya memiliki paradigma bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran sudah selangkahnya memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan-perubahan model pembelajaran dengan tujuan agar suasana belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik serta tujuan yang diharapkan lebih tercapai secara maksimal. Guru tidak lagi hanya menggunakan satu model pembelajaran saja, bervariasinya model pembelajaran akan memberi pengaruh terciptanya suasana belajar yang tidak monoton dan membosankan bagi siswa. Di zaman yang serba canggih ini, yang juga turut berdampak pada terciptanya model-model pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, inovatif dengan tujuan untuk menjadikan suasana belajar

bagi para peserta didik atau siswa lebih menyenangkan. Tujuan dari model-model pembelajaran tersebut tidak terlepas sebagai usaha agar tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa dalam semua aspek. Maka mengaplikasikan berbagai model pembelajaran bertujuan agar suasana kelas lebih menyenangkan bagi anak didik sehingga akan menimbulkan motivasi belajar bagi siswa itu sendiri. Dengan motivasi belajar yang meningkatkan maka diharapkan hasil belajar siswa juga turut meningkat, tidak hanya meningkat dalam tataran kognitif saja melainkan psikomotorik dan afektifnya juga turut berkembang dan meningkat yang pada akhirnya bagi siswa pembelajaran tersebut memberi perubahan yang berarti dalam diri siswa itu sendiri agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan karena siswa memahami dengan cara mengajarkannya untuk berlatih berpikir kritis.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu guru harus menentukan model pembelajaran yang akan digunakannya, dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya dan mengatasi kesulitan belajar peserta didik, maka model pembelajaran dapat dianggap sebagai salah satu solusi atau upaya untuk mengatasi berbagai *problematika* dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2020. P. 102) model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*). (Rusman 2019, p. 41) mengemukakan bahwa: “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman

belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar”. Kemudian, Saiful Sagala (2018, p. 144) juga memberikan penjelasannya mengenai pengertian model, menyatakan model dapat dipahami sebagai: “suatu tipe atau desain, deskripsi atau analogi, suatu sistem asumsi-asumsi, suatu desain yang sederhana dari suatu sistem kerja, suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, dan penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya”. Sementara menurut Dimiyati dan Mudjiono (2019, p. 441) bahwa yang dimaksud dengan “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Ciri-ciri pembelajaran adalah mendukung proses belajar siswa, adanya interaksi antara individu dengan sumber belajar yang memiliki komponen komponen tujuan, materi, proses dan evaluasi yang saling berkaitan”. Dari paparan yang telah dijelaskan, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah solusi untuk mengatasi kesulitan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan melakukan pendekatan yang mudah menyesuaikan (diri) dengan keadaan yang diinginkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mensiasati perubahan perilaku. Sebagai kerangka konseptual atau desain (yang dilandasi teori belajar dan pembelajaran) yang dirancang untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Ada empat konsep penting sebagai gambaran dari suatu model pembelajaran, dijelaskan oleh Alma Buchori (2018, p. 133) sebagai berikut : “model-model mengajar terbentuk melalui berbagai kondisi dari komponen-komponen yang meliputi fokus, sintaks, sistem sosial, sistem pendukung”

Selanjutnya, dijelaskan bahwa ciri-ciri model mengajar adalah sebagai berikut.

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis. Sebuah model mengajar bukan sekedar merupakan gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan, tetapi merupakan prosedur sistematis untuk modifikasi perilaku siswa yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu.
- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati. Apa yang harus dipertunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar.
- 4) Ukuran keberhasilan, model harus menetapkan kriteria keberhasilan unjuk kerja yang diharapkan dari siswa. Model mengajar senantiasa menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.
- 5) Interaksi dengan lingkungan, sesuatu model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

Menurut Trianto (2018, p. 122) bahwa istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur.

Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah :1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan upaya pendekatan yang digunakan untuk mendesain pembelajaran karena mengajar pada dasarnya adalah menggambarkan hubungan antara guru dan siswa dalam suatu sistem, yang mencakup pula strategi pembelajaran yang dipergunakan. Kegiatan-kegiatan yang disusun dalam model pembelajaran yang digunakan harus berdasarkan tahapan-tahapan yang jelas dari keseluruhan program yang melambangkan lingkungan pendidikan dari setiap model. Model pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dengan adanya model ini guru dapat terbantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga manfaat model pembelajaran yang digunakan sangat tergantung pada tujuan pembelajaran itu sendiri. Melalui model pembelajaran yang telah ditentukan diharapkan siswa dapat diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena itu, pemilihan model harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan untuk menerapkan model pembelajaran harus didasari pada teori belajar dan pembelajaran. Maka jika dikaitkan dengan penyampaian materi, model pembelajaran merupakan alat atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengatur kegiatan pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan dalam rangka menyampaikan informasi kepada siswa.

## 5. Hakikat Pendekatan Saintifik

### a. Pengertian Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang supaya peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan/merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan (M. Hosnan, 2019, p. 34).

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Pendekatan saintifik memiliki karakteristik berpusat pada peserta didik, melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep; hukum; atau prinsip, melibatkan proses kognitif yang potensial merangsang perkembangan intelektual (keterampilan berpikir), serta dapat mengembangkan karakter peserta didik. Tujuan pendekatan saintifik dalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, membentuk kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara sistematis, menciptakan kondisi pembelajaran supaya peserta didik merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, melatih peserta didik dalam mengemukakan ide-ide, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mengembangkan karakter peserta didik. Pelaksanaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran memiliki prinsip antara lain berpusat pada peserta didik, membentuk *students self concept*, terhindar dari *verbalisme* (mengurangi banyaknya guru dalam berbicara), memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep; prinsip; atau hukum, mendorong peningkatan kemampuan berpikir peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan motivasi guru untuk mengajar, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih kemampuan berkomunikasi, serta adanya proses validasi konsep; hukum; dan prinsip yang telah dikonstruksi oleh peserta didik dalam struktur kognitifnya (M. Hosnan, 2014, p. 34-37).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka pendekatan saintifik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang supaya peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui pendekatan ilmiah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu.

## **b. Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik**

Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran meliputi mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), mengolah data atau informasi dilanjutkan dengan menganalisis; menalar (*associating*); dan menyimpulkan, menyajikan data atau informasi (mengomunikasikan), dan menciptakan serta membentuk jaringan (*networking*).

Langkah-langkah tersebut dapat diringkas menjadi 5 langkah, yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah data, dan mengomunikasikan. Berikut adalah penjelasannya:

### 1) Mengamati (*Observing*)

Mengamati adalah proses pembelajaran dalam pendekatan saintifik yang mengedepankan pengamatan langsung pada objek penelitian secara sistematis. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mendapatkan fakta berbentuk data yang objektif yang kemudian dianalisis sesuai tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, dengan kegiatan mengamati diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Kegiatan mengamati diharapkan dapat melatih kompetensi kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi.

### 2) Menanya (*Questioning*)

Menanya merupakan kegiatan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang sedang diamati atau untuk menambah informasi tentang objek pengamatan (dari pertanyaan faktual hingga hipotetik). Kegiatan menanya diharapkan dapat mengembangkan kompetensi kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Kegiatan menanya merupakan kegiatan untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir peserta didik.

Pertanyaan yang muncul menjadi dasar untuk mencari informasi lebih lanjut.

### 3) Mengumpulkan Informasi

Mengumpulkan informasi merupakan kegiatan lanjutan dari menanya. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber, pengamatan, atau melakukan percobaan.

Kompetensi yang diharapkan dapat mengembang melalui kegiatan ini yaitu sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara, mengembangkan kebiasaan belajar, dan belajar sepanjang hayat.

### 4) Mengasosiasi/Mengolah Informasi/Menalar

Kegiatan mengasosiasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi, fakta maupun ide-ide yang telah diperoleh dari kegiatan mengamati, menanya, maupun mencoba untuk selanjutnya diolah. Pengolahan informasi merupakan kegiatan untuk memperluas dan memperdalam informasi yang diperoleh sampai mencari solusi dari berbagai sumber. Sedangkan dalam kegiatan menalar, peserta didik menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi yang dapat dikembangkan melalui kegiatan ini yaitu sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur, dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

### 5) Mengkomunikasikan

Kegiatan mengkomunikasikan merupakan kegiatan yang mana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan apa yang telah dipelajari baik dengan cara ditulis maupun diceritakan. Melalui kegiatan ini, maka guru dapat memberikan konfirmasi jika ada kesalahan pemahaman peserta didik. Kompetensi yang diharapkan dapat berkembang dari kegiatan ini adalah sikap

jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, serta mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar (M. Hosnan, 2019, p. 37-76).

### **c. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik**

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik menurut Hosnan (2019, p. 36) adalah: 1) Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. 2) Untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis. 3) Terciptanya kondisi pembelajaran dimana peserta didik merasa bahwa belajar itu suatu kebutuhan. 4) Diperolehnya hasil belajar yang tinggi. 5) Untuk melatih peserta didik dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah, 6) Untuk mengembangkan karakteristik peserta didik.

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

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

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mencapai berbagai tujuan. Tujuan pendekatan saintifik ialah untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah melalui ide-ide yang diungkapkannya serta membentuk karakter peserta didik.

## **6. Model Pembelajaran (PBL)**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran (PBL)**

Model *problem based learning* juga biasa disebut dengan model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Darmadi (2017, p. 117) pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Didalam kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Masalah yang diberikan pada peserta didik ini digunakan untuk mengikat rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dipelajari. Pembelajaran *problem based learning* didorong oleh tantangan, masalah nyata, dan peserta didik bekerja dalam kelompok kolaborasi kecil. Peserta didik didorong untuk bertanggungjawab terhadap kelompoknya dan mengorganisir proses pembelajaran dengan bantuan instruktur atau guru.

Menurut Hamdayama (2021, p. 116) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah pembelajaran yang memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi peserta didik.

Sedangkan menurut Abdullah (2019, p. 127) model pembelajaran problem based learning merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog. Model pembelajaran problem based learning menuntut peserta didik untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan suatu masalah sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Setiap model pembelajaran mempunyai karakteristik masing-masing, hal inilah yang membedakan model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran yang lainnya. Karakteristik model pembelajaran *problem based learning* yang dikembangkan Barrow (dalam Liu 2020, p. 20) adalah sebagai berikut:

1) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam problem based learning lebih menitikberatkan pada peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, problem based learning didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana peserta didik didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2) *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada peserta didik adalah masalah yang otentik sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya dimasa yang akan datang.

3) *New information is acquired through self-directed learning*

Proses pemecahan masalah memungkinkan masih terdapat peserta didik yang belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui berbagai sumber.

4) *Learning occurs in small groups*

Pada pelaksanaan *problem based learning*, agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaborative, *problem based learning* dilaksanakan dalam bentuk kelompok kecil.

5) *Teacher act as fasilitators*

Pada pelaksanaan *problem based learning*, guru berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong peserta didik agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

Sedangkan Trianto (2019, p. 93) berpendapat bahwa karakteristik model pembelajaran *problem based learning* yaitu: (1) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah; (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin; (3) penyelidikan autentik; (4) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya; dan (5) kerja sama.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menyajikan masalah-masalah pada kehidupan nyata sebagai pusat pembelajaran supaya peserta didik dapat terangsang untuk belajar memecahkan permasalahan tersebut sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan dan berfikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah. Masalah yang dijadikan pembelajaran berhubungan dengan kenyataan yang dialami oleh peserta didik. Dalam model *problem based learning*, pembelajaran dilakukan dengan cara kolaboratif yaitu menggunakan kelompok kecil untuk menyelesaikan permasalahan.

## **b. Sintaks Model Pembelajaran (PBL)**

Menurut Suprihatiningrum (2018, p. 226) proses pemecahan masalah dalam *problem based learning* mengikuti 7 langkah, antara lain: (1) mengidentifikasi masalah dan klarifikasi kata-kata sulit yang ada didalam skenario; (2) menentukan masalah; (3) *brainstorming*, anggota kelompok mendiskusikan dan menjelaskan masalah tersebut berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki; (4) menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (5) memilih solusi yang paling tepat sebagai penyelesaian masalah; (6) belajar mandiri, peserta didik belajar mandiri untuk mencari informasi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran; (7) setiap anggota kelompok menjelaskan hasil belajar mandiri mereka dan saling berdiskusi. Pemecahan masalah dalam *problem based learning* harus sesuai dengan langkah-langkah metode ilmiah. Hal ini agar peserta didik dapat belajar memecahkan masalah secara sistematis dan terencana. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah sesuai dengan langkah-langkah yang benar.

Sedangkan Arends (dalam buku Ngalimun 2021, p. 124) berpendapat bahwa dalam mengimplementasikan *problem based learning* ada 5 fase/tahapan yaitu: (1) mengorientasikan peserta didik pada masalah; (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut John Dewey (dalam buku Hamdayama 2019: 144) mengemukakan bahwa sintaks model pembelajaran tersebut terdapat beberapafase antara lain: (1) merumuskan masalah; (2) menganalisis masalah; (3) merumuskan hipotesis; (4) mengumpulkan data; (5) menguji hipotesis; (6) merumuskan rekomendasi

pemecahan masalah. Model *pembelajaran problem based learning* diterapkan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, keterampilan intelektual belajar berperan sebagai orang dewasa melalui pelibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau simulasi. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran *problem based learning* yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam pembelajaran kompetensi sistem bahan bakar adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

<b>Tahapan</b>	<b>Kegiatan Guru dan Peserta Didik</b>
Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran dengan model problem based learning</li> <li>b. Guru menjelaskan tahapan dalam problem based learning</li> <li>c. Guru mendeskripsikan perangkat yang dibutuhkan dalam problem based learning</li> <li>d. Guru memotivasi peserta didik agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.</li> </ul>
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil untuk memecahkan masalah .</li> <li>b. Guru mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi tugas-tugas belajar terkait permasalahan</li> </ul>
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat berkaitan dengan materi pembelajaran</li> <li>b. Guru mendorong siswa melaksanakan mencoba memecahkan masalah</li> <li>c. Guru mendorong peserta didik untuk mencai penjelasan dan solusi dari permasalahan yang dihadapi.</li> </ul>
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>a.</b> Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan hasil pemecahan masalah</li> <li><b>b.</b> Guru membantu peserta didik untuk membagi tugas dengan teman kelompoknya terkait pelaksanaan presentasi.</li> </ul>
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil presentasi dan proses yang digunakan.

### **Tahap 1: Orientasi peserta didik pada masalah**

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas, memotivasi terhadap pelajaran, dan menjelaskan apa yang diharapkan untuk dilakukan peserta didik. Guru memberikan penjelasan kepada mereka tentang proses dan prosedur pembelajaran ini secara terperinci yang meliputi.

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

### **Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**

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

- 1) Kelompok belajar, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar. Pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan guru untuk proyek tertentu.
- 2) Perencanaan kooperatif, setelah peserta didik diorientasikan kepada situasi masalah dan telah membentuk kelompok belajar, guru dan peserta didik harus

menyediakan waktu yang cukup untuk menyediakan sub pokok bahasan yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan dan jadwal waktu.

### **Tahap 3:** Membimbing penyelidikan individual/kelompok

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

#### 1) Pengumpulan data dan eksperimen.

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

#### 2) Berhipotesis, menjelaskan, dan memberikan pemecahan.

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

### **Tahap 4:** Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

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

### **Tahap 5:** Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

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

Menurut Trianto (2020, p. 98) langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

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

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

Menurut Trianto(2010: 96-97) kelebihan dan kekurangan model

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan:
  - a) Realistik dengan kehidupan siswa;
  - b) Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa;
  - c) Memupuk sifat *inquiry* siswa;
  - d) Retensi konsep jadi kuat;
  - e) Memupuk kemampuan *Problem Solving*.
- 2) Kekurangan:
  - a) Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks;
  - b) Sulitnya mencari problem yang relevan;
  - c) Sering terjadi miss-konsepsi;Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Shoimin (2014: 132) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model

*Problem Based Learning* juga memilki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

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

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

## 7. Model Pembelajaran (TGfU)

Model pembelajaran (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Selanjutnya beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan

pengembangan TGfU seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Games Sense*. Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Para ahli pendidikan jasmanitersebut mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan. TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatankegiatan jasmani. (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. (TGfU) tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

(Martín et al., 2020, p. 78) menyatakan bahwa (TGfU) didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah: (1) Transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global, menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda; (2) Modifikasi-representasi, terdiri dari adaptasi game sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh peserta didik, menjaga struktur taktis; (3) Modifikasi berlebihan, prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturanbaru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama;

(4) Kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada

perkembangan dalam kesulitan taktis.

Menurut Saryono & Nopembri (2019, p. 46) di dalam loka karya model (TGfU) menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para peserta didik memecahkannya. Mengenai komponen model TGfU menjelaskan sebagai berikut:

1) Permainan atau *game*

Permainan diperkenalkan dengan cara permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan peserta didik.

2) Apresiasi permainan atau *Game appreciation*

Peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasanbatasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

3) Pertimbangan taktik atau *tactical awarenes*

Peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

4) Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*

Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.

5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution*

Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

6) Penampilan atau *Performance*

Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

Urutan pembelajaran model (TGfU) berdasarkan pendapat Saryono & Nopembri, (2019, p. 27) adalah sebagai berikut: (a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan. (b) *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut. (c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru. (d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Model ini dengan penekanan pada teknik apa yang digunakan dan kapan dan di mana untuk menggunakannya. Peserta didik harus didorong untuk melaksanakan strategi atau prinsip main yang menyeluruh seperti masalah taktis seperti mengatur serangan dengan menciptakan ruang di sisi lawan ring dapat diatasi dengan efektif keterampilan bergerak. (Ward & Griggs, 2021, p. 45).

Model TGfU berpotensi: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2) memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain game (Wang & Ha, 2019, p. 65). Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, berkontribusi untuk meningkatkan taktis peserta didik kesadaran dan kinerja Bersama dengan perasaan mereka otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil (Mitchell et al., 2019, p. 21). Ciri khas dasar (TGfU) adalah bahwa peserta didik memahami, apa yang harus dilakukan sebelum belajar, bagaimana melakukannya dan menghargai nilai dari keterampilan yang dibutuhkan untuk mempertahankannya aliran kinerja mereka. (TGfU) tidak hanya menekankan aspek psikomotor namun juga aspek kognitif dan aspek afektif. Kemampuan peserta didik memahami apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka mengatasi masalah dan mengambil keputusan. Semua kemampuan itu akan mampu didapatkan oleh peserta didik tanpa disadari dikarenakan peserta didik merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung (Rahayu, 2013, p. 70). Pengalaman lain menunjukkan bahwa TGfU meningkatkan pemindahan positif ke pendidikan jasmani lain konten, dan akibatnya untuk aktivitas fisik latihan (O'Leary, 2016, p. 11). Mesquita et al. (2021, p. 102) menunjukkan bahwa implementasi (TGfU) meningkatkan kapasitas keputusan peserta didik dan keterampilan motorik dalam konteks yang berbeda.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur pendekatan taktik tanpa menghilangkan pendekatan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran TGfU, meletakkan keterampilan dalam konteks permainan. Permainan merupakan titik fokus model pembelajaran pendekatan taktik, maka perlu melihat permainan dan sifat permainan untuk memahami lebih baik bagaimana cara mengajarkannya dan memberi nilai peserta didik.

## **8. Hakikat Motivasi**

### **a. Pengertian Motivasi**

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. (Sardiman 2018, p. 75) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi adalah perubahan dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi dapat ditinjau dari dua sifat, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan pendorong dari dalam individu, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang keberadaannya karena pengaruh dari luar individu. Tingkah laku yang terjadi dipengaruhi oleh lingkungan. Motivasi belajar adalah proses yang memberi

semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Agus Suprijono, 2019, p. 163). mendefinisikan bahwa “Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta memberi arah pada kegiatan belajar”. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah seluruh proses gerakan termasuk situasi yang mendorong berupa dorongan, penerak atau alasan yang timbul dan terdapat dalam diri seseorang untuk bereaksi/tidak bereaksi untuk menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar, penampilan olahraga, dan pencapaian prestasi belajar/pertandingan. (Winkel 2018, p. 270)

Motivasi merupakan kekuatan energi internal yang menentukan semua aspek perilaku individu. Hal ini juga berpengaruh pada bagaimana individu berpikir, merasakan, dan berinteraksi dengan individu lain. Dalam olahraga sendiri, atlet membutuhkan intervensi motivasi untuk proses latihan maupun perlombaan, bahkan motivasi secara general diterima sebagai prasyarat penting untuk mengantarkan atlet untuk memenuhi potensi dan performa pada dirinya. Motivasi dan performa olahraga memainkan peran penting, sebab tingkat stres psikis kian meningkat seiring dengan meningkatkan level kompetisi (Slathia, et al., 2021, p. 74).

Studi (Ben-Eliyahu et al. 2018, p. 20) menyatakan bahwa motivasi sebagai karakteristik pembelajar yang sudah ada sebelumnya yang menghasilkan keterlibatan dan pembelajaran mandiri sebagai bagian dari proses keterlibatan. Studi lain menunjukkan bahwa motivasi adalah prediktor keterlibatan dan motivasi memicu komitmen dalam penelitian sebelumnya, juga ditemukan bahwa berbagai

bentuk motivasi memprediksi komitmen (Patall et al., 2016, p. 31; King & Datu, 2017, p. 27).

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

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Fungsi motivasi menurut Sardiman (2018, p. 85) yaitu: (a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. (b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. (c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan mana yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selanjutnya Hamzah B. Uno (2018, p. 17) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut: (a) Mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan (b) Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai (c) Menentukan perbuatan yang harus dilakukan. Berdasarkan pendapat di atas, fungsi motivasi dalam belajar antara lain adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

Dengan hal tersebut seseorang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

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

saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Syamsuar & Abidin 2016) yang berjudul “Perbandingan efektivitas model pembelajaran TGfU dan inquiry dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran olah raga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efektivitas motivasi dan hasil belajar kebugaran jasmani peserta didik kelas rendah antara model TGfU dengan kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung. Sampel penelitian adalah SD Negeri unggulan kelas V SDN 1 Lubuk Alung yang berjumlah 33 orang peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, Angket, catatan lapangan dan wawancara. Analisa data penelitian menggunakan “sebaran frekuensi”, dan analisis Inferensial menggunakan uji independent t-test. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 1) terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas TGfU dengan Kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman, 2) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kecerdasan fizikal antara kelas TGfU dengan Kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signifikan 0.000. Model inquiry dapat memberikan kegiatan mengajar dengan konsep induktif yang mengarahkan peserta didik untuk mengamati dan memecahkan masalah dari apa yang ditemukannya selama proses pembelajaran dengan menstimulasi peserta didik banyak mengamati, bertanya dan meneliti untuk kemudian cakap dan percaya diri dalam menyampaikan ide-ide kreatif, ide-ide berlatih yang benar dan menanamkan sifat disiplin dan sportif dalam Kecerdasan Fizikal sehingga peserta didik cakap dalam berolah raga, percaya diri dan mampu bekerja sama dengan kelompok kerja serta mampu menguasai teknik

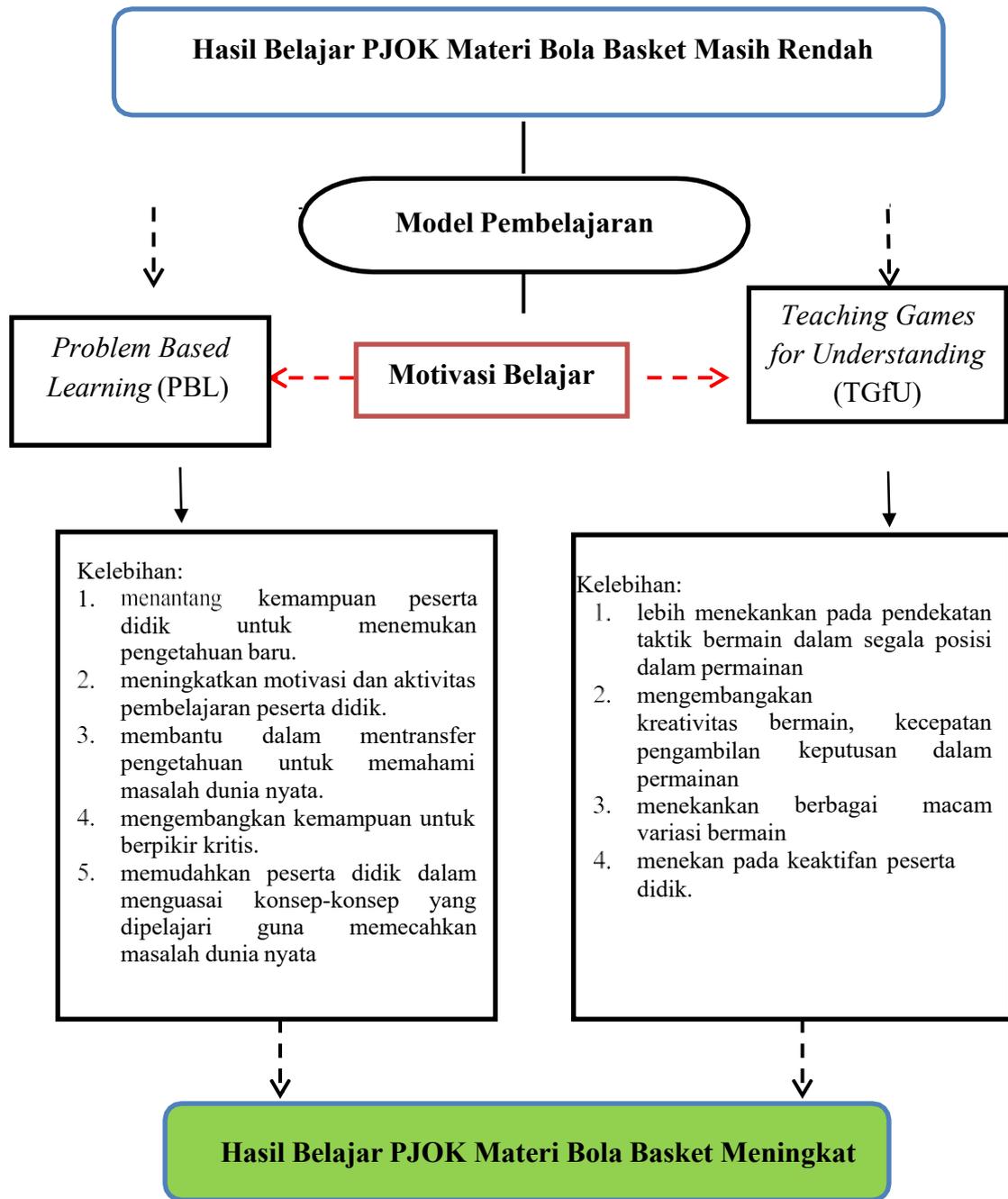
memegang, memukul, melempar, menghindar bola dalam pembelajaran kecerdasan fizikal permainan *roundes*.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran permainan bolabasket menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik menerima apa yang disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran yang dilakukan guru saat ini cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada olahraga prestasi dalam pengajarannya, guru menerapkan pendekatan penguasaan pada teknik dasar. Pendekatan seperti itu menjadikan anak kurang senang atau bahkan merasa frustrasi untuk melakukan program PJOK karena mereka tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka digunakan pendekatan pembelajaran (TGfU) dan (PBL).

Penerapan model PBL dipilih karena menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, PBL merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah. PBL merupakan pembelajaran aktif, progresif berpusat pada masalah yang tidak terstruktur yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. PBL merupakan metode pembelajaran yang

menantang peserta didik agar belajar untuk belajar, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi atas permasalahan yang nyata dan permasalahan digunakan untuk meningkatkan rasa keingintahuan serta kemampuan kritis dan analisis atas materi pelajaran. Pendekatan (TGfU) merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. (TGfU) tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga, sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru PJOK sebagai pengelola kelas berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi domain dengan pembelajaran contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik.



**Gambar 1, Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

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

1. Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran (PBL) dan (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket.
2. Ada interaksi antara model pembelajaran (PBL) dan (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket.
3. Ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap motivasi belajar peserta didik.
4. Ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket.
5. Ada Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) terhadap hasil belajar bola basket.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 2. (Hardani, dkk.,2020, p. 353) menyatakan bahwa desain faktorial merupakan modifikasi dari design *true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen). Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda, yaitu metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Berikut adalah desain penelitian pada penelitian eksperimen ini.

**Tabel 2.** Rancangan Design Penelitian

Hasil belajar Motivasi	Y1	Y2
X1	X1.Y1	X1.Y2
X2	X2.Y1	X2.Y2

Keterangan:

X1 : perlakuan model PBL

X2 : perlakuan model TGfU

Y1 : Motivasi pada model PBL

Y2 : Motivasi pada model TGfU

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, penelitian melakukan dua kali tes pada masing-masing kelompok. Tes awal dilakukan terhadap kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 untuk mengetahui hasil awal motivasi belajar dan hasil belajar PJOK materi bola basket peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Kemudian kelompok eksperimen 1 diberikan perlakuan berupa pembelajaran model PBL dan kelompok eksperimen 2 menggunakan

pembelajaran model TGfU. Setelah kedua kelompok melakukan tes akhir, hasil keduanya kemudian dibandingkan atau diuji perbedaannya. Perbedaan yang signifikan antarkedua nilai di kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 akan menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

## **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Gamping yang berjumlah 50 Siswa.

### **2. Sampel Penelitian**

Sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mampu mewakili seluruh populasi (Nurdin & Hartati, 2019, p. 104). Darwin, dkk., (2020, p. 106) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mampu mewakili seluruh populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling. Prosedur pengambilan sampel random sampling dilakukan dengan cara undian. Cara undian meminimalkan ketidakadilan dalam memilih sampel karena pengambilan sampel masing-masing kelas dilakukan dengan teknik undian dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Peneliti menuliskan abjad kelas VIII A-E pada kertas kecil, menggulung kertas tersebut, lalu memasukan ke dalam gelas plastik. (2) Mengocok gelas dan mengeluarkan 2 gulungan kertas, sampai keluar 2 kelas yang berbeda, maka yang keluar yaitu kelas VIIIB dan VIIIA. Dimana peneliti melakukan undian untuk mendapatkan kelompok eksperimen 1 (PBL) dan kelompok eksperimen 2 (TGfU). Berdasarkan hal tersebut, didapatkan kelas VIIIB berjumlah 27 peserta didik sebagai kelompok eksperimen 1 (PBL) dan kelas VIIIA yang berjumlah 23

sebagai kelompok eksperimen 2 (TGfU). Setelah kelompok terbagi, selanjutnya setiap kelompok motivasi belajar tinggi dan rendah melakukan pretest sebelum pemberian perlakuan.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (independent) manipulative, yaitu PBL dan TGfU, sedangkan sebagai variabel bebas atributif, yaitu motivasi. Kemudian variabel terikat (dependent) adalah prestasi belajar PJOK materi bola basket. Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan peserta didik karena dalam prosesnya, peserta didik bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Peserta didik menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya, menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber.
2. TGfU yaitu suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan teknik dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri peserta didik kelas VIII SMP N 1 Gamping dalam mengikuti pembelajaran bola basket dengan yang diukur menggunakan angket.

4. Hasil belajar bola basket adalah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran PJOK materi bola basket, yang diukur berdasarkan tes kognitif dan tes psikomotor berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas VIII SMP N 1 Gamping

#### **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga hasilnya mudah diolah (Arikunto, 2006, p. 160). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang telah tersedia dan dibukukan. Instrumen tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

##### **a. Instrumen Motivasi Belajar**

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur motivasi berupa angket. angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.” Pernyataan-pernyataan yang disusun terdiri dari dua komponen item, yaitu favourable (pernyataan positif) dan unfavourable (pernyataan negatif).

Penskoran digunakan dengan menggunakan modifikasi skala Likert dengan empat alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

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

**b. Instrumen Hasil Belajar Bola Basket**

Tes hasil belajar bola basket akan diukur dengan berdasarkan tes kognitif dan juga tes psikomotor berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas VIII SMP N 1 Gamping. Tes kognitif menggunakan tes pilihan ganda.

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

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

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

Selanjutnya tes psikomotor. Tes psikomotor dalam penelitian ini menggunakan rubrik yang diukur melalui pengamatan. Rubrik adalah suatu alat skoring untuk asesmen yang sifatnya subjektif dimana di dalamnya terdapat seperangkat kriteria dan standar yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang akan diberikan pada anak didik. Tes untuk mengukur ranah psikomotor atau penampilan atau kinerja (*performance*) yang telah dikuasai peserta didik disajikan pada Tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.** Kriteria Skor Performance Peserta Didik

Konstruk	Faktor	Kriteria Skor
Tes Psikomotor Bola Basket	Lemparan melalui atas kepala	1. Posisi bola di atas kepala sedikit di depan dahi
		2. Siku menekuk
		3. Melemparkan bola dengan lekukan pergelangan tangan disertai gerakan meluruskan lengan
	4. Melepaskan bola dari tangan dengan menggunakan jentikkan ujung jari tangan.	
	Tembakan satu tangan	1. Pandangan mata fokus ke ring basket
		2. Badan dalam keadaan rileks, rentangkan kaki, punggung, dan bahu.
		3. melakukan tembakan dengan melontarkan tangan ke atas
		4. Melenturkan jari-jari ke depan.
	Lay-up shoot	1. Mengarahkan pandangan ke target yang dituju
		2. Melangkahakan kaki bagian luar atau yang paling dekat dengan side line
		3. Langkah kaki disesuaikan dengan tangan yang digunakan saat melakukan lay up
		4. Kedua tangan diluruskan ke atas untuk melempar bola ke dalam ring basket

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

(Arikunto 2019, p. 175), bahwa metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam menggunakan metode tersebut, peneliti memerlukan instrumen, yaitu “alat bantu” agar pekerjaan mengumpulkan data menjadi lebih mudah. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017, p. 224). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Sebelum dilakukan pengukuran *pretest* dan *posttest*, sampel terlebih dahulu diukur motivasi, untuk mengetahui motivasi belajar tinggi dan rendah pada pembelajaran bola voli.

## **E. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Prasyarat**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Apabila hasil penghitungan taraf signifikasni (*sig*) lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak adanya perbedaan antara data hasil dan data normal sehingga data dikatakan memenuhi *normalitas*. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics ver.26.0 for Microsoft Windows* dengan menggunakan rumus dari *Kolmogorov Smirnov*.

### **b. Uji Homogenitas *Varians***

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Jika diperoleh sebuah hasil perhitungan pada taraf signifikansi (*sig*) lebih dari taraf yang ditentukan, yaitu 0,05 dengan itu maka dapat diambil kesimpulan bahwa data berasal dari populasi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dapat dilakukan menggunakan teknik *Levene Test* dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics ver.26.0 for Microsoft Windows*. Uji homogenitas didasarkan pada hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Data berasal dari populasi yang homogen

$H_a$  : Data berasal dari populasi tidak homogen

## **2. Uji Hipotesis**

Menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANOVA dua jalur (ANOVA two-way). Teknik analisis varian ganda sering disebut juga teknik analisis varian dua jalan, atau teknik analisis varian untuk sampel-sampel berhubungan (berkorelasi). Teknik analisis varian ganda ini digunakan untuk membedakan mean beberapa distribusi data kelompok subyek penelitian yang dilakukan sekaligus untuk dua jenis variabel perlakuan (Budiwanto, 2017, p. 141). Apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji Tukey, dengan menggunakan program software SPSS version 20.0 for windows dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

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

#### **1. Deskripsi Data Penelitian**

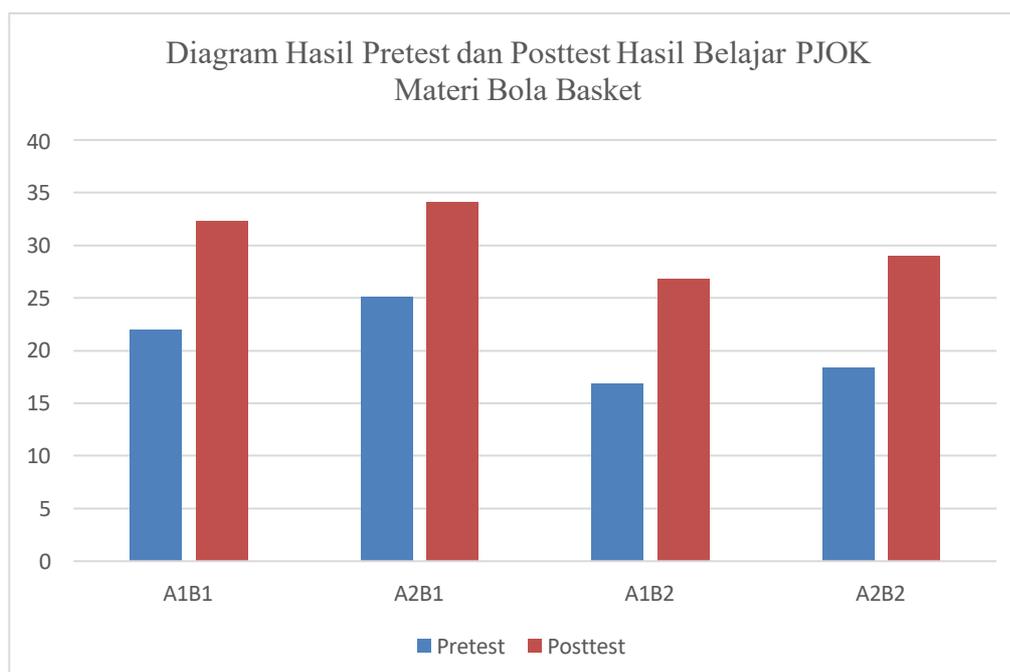
Data hasil penelitian ini adalah berupa data pretest dan posttest Hasil belajar PJOK materi bola basket. Proses penelitian akan berlangsung dalam tiga tahap. Pada tahap pertama adalah melakukan Pretest untuk mendapatkan data awal terhadap penilaian motivasi belajar dan hasil belajar PJOK materi bola basket pada tanggal 21 november Tahap kedua kegiatan penelitian ini adalah melakukan perlakuan, penelitian ini berlangsung selama 1 bulan selama 4 kali pertemuan. Data pretest dan posttest hasil belajar PJOK materi bola basket disajikan pada Tabel 6. sebagai berikut. **Tabel 6.** Data *Pretest* dan *Posttet* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket.

No	Motivasi Belajar Tinggi					
	<i>Problem Based Learning (PBL) (A1B1)</i>			<i>Teaching Games for Understanding (TGfU) (A2B1)</i>		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Selisih</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Selisih</i>
1	22,50	36,67	14,17	27,50	35,42	7,92
2	25,42	38,33	12,91	27,92	33,75	5,83
3	20,00	31,67	11,67	25,83	31,25	5,42
4	20,00	33,33	13,33	26,25	33,75	7,5
5	20,42	29,58	9,16	23,33	35,42	12,09
6	25,42	31,25	5,83	26,25	33,75	7,5
7	22,50	35,00	12,5	20,00	37,08	17,08
8	21,25	31,67	10,42	23,33	33,75	10,42
9	23,75	35,00	11,25	27,50	35,42	7,92
10	20,00	33,33	13,33	23,33	31,67	8,34
11	22,08	33,33	11,25	27,50	35,42	7,92
12	19,58	33,33	13,75	20,00	35,42	15,42
13	20,00	35,00	15	25,42	33,33	7,91
14	23,33	29,58	6,25	23,33	31,67	8,34
15	23,75	31,25	7,5	29,58	33,33	3,75
16	21,25	29,58	8,33	25,42	35,42	10
No	Motivasi Belajar Rendah					
	<i>Problem Based Learning (PBL) (A1B2)</i>			<i>Teaching Games for Understanding (TGfU) (A2B2)</i>		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Selisih</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Selisih</i>
1	16,67	25,83	9,16	18,75	31,25	12,5
2	12,92	30,00	17,08	16,67	27,50	10,83
3	14,58	27,50	12,92	20,42	27,92	7,5
4	17,08	27,50	10,42	16,67	28,33	11,66
5	16,67	26,25	9,58	17,08	20,42	3,34
6	16,25	31,25	15	18,33	33,33	15
7	18,75	27,50	8,75	20,00	29,58	9,58
8	16,25	24,17	7,92	18,33	31,67	13,34
9	16,67	23,75	7,08	20,42	28,33	7,91
10	18,33	31,67	13,34	16,25	27,50	11,25
11	14,58	28,33	13,75	18,75	33,33	14,58
12	14,58	28,33	13,75	20,42	31,67	11,25
13	22,08	26,25	4,17	16,67	31,67	15
14	16,25	25,83	9,58	16,67	33,75	17,08
15	20,00	23,33	3,33	18,33	23,33	5
16	16,25	21,25	5	20,42	23,75	3,33

Deskriptif statistik pretest dan posttest hasil belajar PJOK materi bola basket disajikan pada **Tabel 7**.pretest sebagai berikut.

<b>Kelompok</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviasi</b>
<i>Pretest A1B1</i>	19,58	25,42	21,95	1,95
<i>Posttest A1B1</i>	29,58	38,33	32,29	2,56
<i>Pretest A2B1</i>	20,00	29,58	25,15	2,74
<i>Posttest A2B1</i>	31,25	37,08	34,11	1,65
<i>Pretest A1B2</i>	12,92	22,08	16,84	2,24
<i>Posttest A1B2</i>	21,25	31,67	26,78	2,24
<i>Pretest A2B2</i>	16,25	20,42	18,38	1,56
<i>Posttest A2B2</i>	20,42	33,75	28,95	3,88

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data hasil belajar PJOK materi bola basket disajikan pada **Gambar 2**, sebagai berikut.



Keterangan :

A1B1 : Kelompok (PBL) Motivasi Belajar Tinggi

A2B1 : Kelompok (PBL) Motivasi Belajar Tinggi

A1B2 : Kelompok (TGfU) Motivasi Belajar Rendah

A2B2 : Kelompok (TGfU) Motivasi Belajar Rendah

Berdasarkan Gambar 7 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK materi bola basket kelompok A1B1 rata-rata pretest sebesar 21,95 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 32,99, kelompok A2B1 rata-rata pretest sebesar 25,15 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 34,11, kelompok A1B2 rata-rata pretest sebesar 16,74 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 26,79 kelompok A2B2 rata-rata pretest sebesar 18,38 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 28,95.

## 2. Hasil Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan aplikasi *software SPSS*, hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel ..sebagai berikut

**Tabel 8.** Hasil Uji Normalitas

<b>Kelompok</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest</i> A1B1	0.091	<b>Normal</b>
<i>Posttest</i> A1B1	0.082	<b>Normal</b>
<i>Pretest</i> A2B1	0.252	<b>Normal</b>
<i>Posttest</i> A2B1	0.246	<b>Normal</b>
<i>Pretest</i> A1B2	0.274	<b>Normal</b>
<i>Posttest</i> A1B2	0.792	<b>Normal</b>
<i>Pretest</i> A12B2	0.082	<b>Normal</b>
<i>Posttest</i> A2B2	0.488	<b>Normal</b>

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada tabel 8 diatas, menunjukkan bahwa semua data pretest dan posttest hasil belajar PJOK materi bola basket didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi  $p > 0,05$ , yang berarti data berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengujian ini menggunakan *IBM Statistics SPSS Ver.25.0* dengan menggunakan hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil homogenitas disajikan pada tabel....

**Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.038	1	62	.982
	Based on Median	1.037	1	62	.956
	Based on Median and with adjusted df	1.037	1	61.999	.956
	Based on trimmed mean	1.037	1	62	.983

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Levene Test Wilk pada tabel 9 di atas. Hasil perhitungan didapat nilai signifikansi  $0,982 \geq 0,05$ . Hal berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Berdasarkan hasil tersebut populasi memiliki kesamaan varian atau homogeny.

### 3. Hasil Uji Hipotesis

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

#### a. Hipotesis pengaruh model pembelajaran (TGfU) terhadap motivasi belajar peserta didik.

Hipotesis pertama untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran (TGfU) dan Problem (PBL) terhadap hasil belajar bola basket. Kriteria pengujian jika nilai sig < 0,05, maka Ha diterima. Hipotesis pertama yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) terhadap motivasi belajar bola basket.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) terhadap motivasi belajar bola basket.

Berdasarkan hasil analisis ANOVA dua jalur (ANOVA two-way) diperoleh data pada tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Hipotesis 1

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5399.460	1	5399.460	.007	.033 <sup>b</sup>
	Residual	22220714.040	30	740690.468		
	Total	22226113.500	31			

a. Dependent Variable: TGfU

b. Predictors: (Constant), Motivasi

Berdasarkan hasil uji anova pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi = 0,033 < 0,05 yang berarti persamaan regresi signifikan. Hal ini berarti hipotesis pertama diterima. Besarnya kontribusi TGfu terhadap kinerja motivasi belajar PJOK dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 1

Model Summary <sup>b</sup>						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	R Square Change	F Change	Sig. F Change
1	.016 <sup>a</sup>	.227	-.033	.000	.007	.933

a. Predictors: (Constant), Motivasi

b. Dependent Variable: TgfU

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa besarnya nilai R yaitu sebesar 0,016, ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi/hubungan antara variabel TGfU dengan motivasi belajar bola basket dan dapat dikategorikan “rendah” dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,227, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel TGfu terhadap variabel motivasi belajar bola basket adalah sebesar 22,7% dan sisanya 77,3% ditentukan oleh faktor di luar motivasi belajar.

Tabel 12. Koefisien Hipotesis 1

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	5715.371	1390.444		.000
	Motivasi	1.623	19.006	.116	.933

a. Dependent Variable: TGfU

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai koefisien untuk X<sub>1</sub> adalah 0,116, sedangkan nilai konstanta adalah 5715,371 sehingga persamaan regresi linearnya

adalah:

$$\bar{Y} = 5715,371 + 0,116 X_1$$

Dari tabel di atas, terlihat juga bahwa untuk uji signifikansi koefisien  $X_1$ , di dapat nilai sig. pada uji t sejumlah  $0,000 < 0,05$  yang berarti konstanta signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan dan positif antara TGfU terhadap motivasi belajar bola basket.

### b. Hipotesis Pengaruh Model Pembelajaran Tgfu Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket.

Tabel 13. Hasil Uji Regresi Hipotesis 2

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	99642.126	1	99642.126	.135	.016 <sup>b</sup>
	Residual	22126471.374	30	737549.046		
	Total	22226113.500	31			

a. Dependent Variable: TGfU

b. Predictors: (Constant), pretest

Berdasarkan hasil uji anova pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi =  $0,016 < 0,05$  yang berarti persamaan regresi signifikan. Hal ini berarti hipotesis kedua diterima. Besarnya kontribusi TGfU terhadap kinerja hasil belajar bola basket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 2

Model Summary <sup>b</sup>						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Change Statistics		
				R Square Change	F Change	Sig. F Change
1	.067 <sup>a</sup>	.624	-.029	.004	.135	.716

a. Predictors: (Constant), hasil belajar

b. Dependent Variable: Tgfu

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa besarnya nilai R yaitu sebesar 0,067, ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi/hubungan antara variabel TGfU dengan hasil belajar bola basket dan dapat dikategorikan “sedang” dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,624, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel TGfU terhadap variabel hasil belajar bola basket adalah sebesar 62,4% dan sisanya 38,6% ditentukan oleh faktor di luar hasil belajar.

Tabel 15. Koefisien Hipotesis 2  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	5239.218	1623.612		3.227	.003
	pretest	.090	.244	.067	.368	.016

a. Dependent Variable: TgfU

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai koefisien untuk  $X_1$  adalah 0,067 sedangkan nilai konstanta adalah 5239.218 sehingga persamaan regresi linearnya adalah:

$$\bar{Y} = 5239.218 + 0,067 X_1$$

Dari tabel di atas, terlihat juga bahwa untuk uji signifikansi koefisien  $X_1$ , di dapat nilai sig. pada uji t sejumlah 0,003 < 0,05 yang berarti konstanta signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan dan positif antara TGfU terhadap hasil belajar bola basket.

**c. Hipotesis Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.**

Tabel 16. Hasil Uji Regresi Hipotesis 3

<b>ANOVA<sup>a</sup></b>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	22760.574	1	22760.574	.043	.037 <sup>b</sup>
	Residual	15851782.895	30	528392.763		
	Total	15874543.469	31			

a. Dependent Variable: PBL

b. Predictors: (Constant), pretest

Berdasarkan hasil uji anova pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi = 0,037 < 0,05 yang berarti persamaan regresi signifikan. Hal ini berarti hipotesis ketiga diterima. Besarnya kontribusi PBL terhadap motivasi belajar bola basket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 3

Model Summary <sup>b</sup>						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	R Square Change	Change Statistics	
					F Change	Sig. F Change
1	.038 <sup>a</sup>	.871	-.032	.001	.043	.837

a. Predictors: (Constant), pretest

b. Dependent Variable: PBL

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa besarnya nilai R yaitu sebesar 0,038, ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi/hubungan antara variabel PBL dengan motivasi belajar bola basket dan dapat dikategorikan “rendah” dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0871, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel PBL terhadap variabel motivasi belajar bola basket adalah sebesar 87,1% dan sisanya 12,9% ditentukan oleh faktor di luar motivasi belajar.

Tabel 18. Koefisien Hipotesis 3

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5888.188	1374.248		4.285	.000
	pretest	-.043	.207	.038	-.208	.037

a. Dependent Variable: PBL

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai koefisien untuk  $X_2$  adalah 0,038 sedangkan nilai konstanta adalah 5888,188 sehingga persamaan regresi linearnya adalah:

$$\bar{Y} = 5888,188 + 0,038 X_2$$

Dari tabel di atas, terlihat juga bahwa untuk uji signifikansi koefisien  $X_2$ , di dapat nilai sig. pada uji t sejumlah  $0,037 < 0,05$  yang berarti konstanta signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan dan positif antara PBL terhadap motivasi belajar bola basket.

**d.Hipotesis perbedaan pengaruh pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap hasil belajar pjok materi bola basket.**

Tabel 19. Hasil Uji Regresi Hipotesis 4

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	347460.093	1	347460.093	.671	.019 <sup>b</sup>
	Residual	15527083.376	30	517569.446		
	Total	15874543.469	31			

a. Dependent Variable: PBL

b. Predictors: (Constant), TGfU

Berdasarkan hasil uji anova pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi =  $0,019 < 0,05$  yang berarti persamaan regresi signifikan. Hal ini berarti hipotesis keempat diterima. Besarnya kontribusi PBL terhadap hasil belajar bola basket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Hasil Uji Model Summary Hipotesis 4

Model Summary <sup>b</sup>						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	R Square Change	F Change	Sig. F Change
1	.148 <sup>a</sup>	.72 <sup>2</sup>	-.011	.022	.67 <sup>1</sup>	.419

a. Predictors: (Constant), TGfU

b. Dependent Variable: PBL

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa besarnya nilai R yaitu sebesar 0,148, ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi/hubungan antara variabel PBL dengan hasil belajar bola basket dan dapat dikategorikan “rendah” dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,022, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel PBL terhadap variabel hasil belajar bola basket adalah sebesar 2,2% dan sisanya 97,8% ditentukan oleh faktor di luar hasil belajar.

Tabel 21. Koefisien Hipotesis 4  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	4874.861	899.208		5.421	.000
	TGfU	.125	.153	.148	.819	.019

a. Dependent Variable: PBL

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai koefisien untuk  $X_2$  adalah 0,148 sedangkan nilai konstanta adalah 4874,861 sehingga persamaan regresi linearnya adalah:

$$\bar{Y} = 4874,861 + 0,148 X_2$$

Dari tabel di atas, terlihat juga bahwa untuk uji signifikansi koefisien  $X_2$ , di dapat nilai sig. pada uji t sejumlah 0,19 < 0,05 yang berarti konstanta signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan dan positif antara PBL terhadap belajar bola basket.

#### **e. Interaksi antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket**

Hipotesis kedua untuk menguji interaksi antara model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Problem Based Learning (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket. Dengan kriteria pengujian apabila nilai sig < 0,05, maka  $H_a$  diterima. Hipotesis

kedua yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Problem Based Learning (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket.

Ha : Terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Problem Based Learning (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket

Berdasarkan hasil analisis ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) diperoleh data pada tabel 22 sebagai berikut.

**Tabel 22. Hasil Uji ANAVA Interaksi antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket**

<i>Source</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
Model Pembelajaran	1215,191	1	1215,191	21,331	0,000

Dari hasil uji ANAVA pada tabel 22 di atas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 21,331 dan nilai signifikansi p sebesar  $0,000 < 0,05$ , berarti Ho ditolak. Berdasarkan hal ini berarti hipotesis yang menyatakan “Terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket”, telah terbukti.

Setelah teruji terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada tabel 23 di bawah ini:

**Tabel 23. Hasil uji hasil**

<b>Kelompok</b>	<b>Interaksi</b>	<b>Mean Difference</b>	<b>Std.Error</b>	<b>Sig.</b>
A1B1	A2B2	-17,2200*	4,21213	0,000
	A1B2	2,3110	4,21213	0,821
	A2B2	7,7300	4,21213	0,214
A2B1	A1B1	16,4400*	4,21213	0,000
	A1B2	18,0432*	4,21213	0,000
	A2B2	33,0320*	4,21213	0,000
A1B2	A1B1	-1,843	4,21213	0,841
	A2B1	-18,0345	4,21213	0,000
	A2B2	5,8300	4,21213	0,431
A2B2	A1B1	-7,7300	4,21213	0,231
	A2B1	-33,0120*	4,21213	0,000
	A1B2	-3,5200	4,21213	0,312

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterik (\*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah: (1) A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>, (2) A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>-A<sub>1</sub>B<sub>2</sub>, (3) A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>B<sub>2</sub>, sedangkan pasangan-pasangan lainnya dinyatakan tidak memiliki perbedaan pengaruh adalah: (1) A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>-A<sub>1</sub>B<sub>2</sub>, (2) A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>B<sub>2</sub>, dan (3) A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>B<sub>2</sub>. Hasil analisis Tukey HSD untuk mengetahui model pembelajaran mana yang memiliki peningkatan hasil belajar bola basket lebih baik yaitu pada Tabel 12 sebagai berikut.

**Tabel 24. Hasil Uji Tukey HSD\***

Hasil Belajar Bola Basket			
Tukey HSD		Subset	
Kelompok	N	1	2
A2B2	16	9,89	
A1B1	16	14,31	
A1B2	16	16,81	
A2B1	16		31,88
Sig.		0,196	1,021

Berdasarkan hasil uji Tukey pada Tabel 13 di atas, dapat dijelaskan yaitu perbedaan tiap kelompok dapat dilihat dari nilai harmonic mean yang dihasilkan tiap kelompok berada dalam kolom subset. Pada hasil uji di atas menunjukkan kelompok A<sub>2</sub>B<sub>1</sub> (Kelompok Problem Based Learning (PBL) Motivasi Belajar Tinggi) berada pada kolom subset yang berbeda (kolom subset 2). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar bola basket kelompok A<sub>2</sub>B<sub>1</sub> lebih baik daripada kelompok A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>, A<sub>2</sub>B<sub>2</sub>, A<sub>1</sub>B<sub>2</sub>.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan 4 kelompok kesimpulan analisis yaitu:

### **1. Pengaruh model pembelajaran (TGfU) terhadap motivasi belajar peserta didik.**

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai F 6,411 dan  $p > 0,05$ .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran (TGfU) merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi. Terkait dengan PJOK, untuk menciptakan manusia yang

berkualitas dan berprestasi tinggi maka peserta didik harus memiliki hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan tolok ukur maksimal yang telah dicapai peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar selama waktu yang telah ditentukan bersama. Dalam suatu lembaga pendidikan, hasil belajar merupakan indikator yang penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh motivasi. Oleh karena itu bila motivasi peserta didik tinggi, maka hasil belajar juga akan meningkat, sebaliknya bila motivasi rendah, maka hasil belajar peserta didik akan menurun.

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

TGFU memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengejar untuk melatih peserta didik yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis (Cocca, et al., 2020: 5532).

García-Castejón, et al., (2021: 572) menegaskan bahwa menggunakan TGfU secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran serta meningkatkan waktu latihan aktivitas fisik sedang dan berat (Wang & Wang, 2018: 1), beberapa faktor tersebut menjadikan TGfU salah satu model utama yang digunakan guru olahraga untuk meningkatkan kesehatan peserta didik. Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, TGfU berkontribusi untuk meningkatkan taktis peserta didik kesadaran dan kinerja (Dania, et al., 2017: 7), bersama dengan perasaan otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil.

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

## **2. Pengaruh antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) terhadap hasil belajar bola basket**

Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai  $F_{21,331}$  dan  $p < 0,05$ . Kelompok model (TGfU) lebih baik dibandingkan dengan kelompok model (PBL). Hasil penelitian (Aryanti 2021) bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGfU membuat kemampuan psikomotorik peserta didik dan meningkatkan keterampilan.

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

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

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai (Retnawati, et al., 2018: 215). Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan, (Waner & Palmer, 2018: 1032; Boud, et al., 2018: 12). Keberadaan PJOK di sekolah tidak hanya untuk meningkatkan kesehatan dan kesegaran jasmani bagi peserta didik, melainkan memberikan pengalaman-pengalaman dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotor bagi diri peserta didik tersebut. Disini guru dituntut menentukan model pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan guru harus menghadapi peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu guru harus mempunyai banyak kreatifitas dalam mengemas sebuah materi pembelajaran agar peserta didik menyukai dan ikut serta berperan aktif dalam setiap pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat (Diana 2020) bahwa model TGfU dan PBL dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena kedua model tersebut adalah dua pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan fokus yang berbeda pula. TGfU menekankan pemahaman permainan melalui pengalaman langsung bermain, sementara PBL menekankan pemecahan masalah yang nyata.

Pengaruh keduanya terhadap hasil belajar bola basket bisa bervariasi terhadap konteks, tujuan pembelajaran, dan populasi siswa yang terlibat. TGfU dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar bola basket melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan menyalam. Sementara PBL dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam melalui pemecahan

masalah yang terkait dengan situasi permainan yang kompleks (Nugraha 2016).

Namun, efektivitas keduanya juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti keterampilan pengajar, dukungan siswa, dan sumber daya yang tersedia. Studi empiris yang membandingkan langsung pengaruh keduanya terhadap hasil belajar bola basket dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang ini (Yohanes 2021).

### **3. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi belajar peserta didik**

Berdasarkan Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket pada Tabel 6, terlihat adanya peningkatan dari hasil pretest ke posttest dan pada gambar 7 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK materi bola basket kelompok A1B1 rata-rata pretest sebesar 21,95 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 32,99, kelompok A2B1 rata-rata pretest sebesar 25,15 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 34,11, kelompok A1B2 rata-rata pretest sebesar 16,74 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 26,79 kelompok A2B2 rata-rata pretest sebesar 18,38 dan mengalami peningkatan pada saat posttest sebesar 28,95.

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada tabel 8 diatas, menunjukkan bahwa semua data pretest dan posttest hasil belajar PJOK materi bola basket didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi  $p > 0,05$ , yang berarti data berdistribusi normal. Artinya terdapat peningkatan terhadap motivasi belajar bola basket baik pada kelompok motivasi belajar rendah maupun motivasi belajar tinggi dengan model pembelajaran PBL.

Penelitian ini didukung oleh (Darmawan 2023) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap motivasi belajar PJOK materi bola basket peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Gamping. PBL juga relevan dengan bahwa memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang nyata dan kontekstual, yang dapat membuat pembelajaran menjadi relevan bagi mereka. Ketika siswa melihat hubungan langsung antara apa yang dipelajari dengan kehidupan nyata, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. PBL mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis dalam mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan masalah. Ketika siswa melihat kemajuan mereka dalam pengembangan keterampilan ini, siswa cenderung lebih termotivasi untuk terus berusaha.

Secara keseluruhan, PBL dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menyediakan konteks pembelajaran yang relevan, mendorong kemandirian, memfasilitasi kolaborasi, mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

#### **4. Pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket.**

Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Sardiman (2012, p. 47) mendefinisikan “hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kemampuan atau kecakapan potensial (kapasitas) yang dimiliki seseorang”. Hasil belajar tersebut dapat diukur dengan penilaian, dimana pada penelitian ini dilakukan uji coba *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam melakukan teknik bola basket, setelah itu dilakukannya uji coba *posttest* setelah dilakukannya perlakuan proses

pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran (PBL) efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK materi bola basket. Hal itu terlihat dari data hasil *Pretest* dan *posttest* pada tabel 6 yang terjadi peningkatan.

Data hasil belajar PJOK materi bola basket juga dapat dilihat dari hasil deskriptif statistik yang ada pada tabel 7 dan diagram pada gambar 2 di atas. Berdasarkan tabel 7 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK materi bola basket kelompok A1B1 rata-rata *pretest* sebesar 21,95 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 32,99, kelompok A2B1 rata-rata *pretest* sebesar 25,15 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 34,11, kelompok A1B2 rata-rata *pretest* sebesar 16,74 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 26,79 kelompok A2B2 rata-rata *pretest* sebesar 18,38 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 28,95. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi bola basket.

Penelitian ini didukung oleh pendapat (Darmawan 2023) bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Hal tersebut ditunjukkan dengan *p-value*  $(0,000) < (0,05)$  dan peningkatan sebesar 44,86%. Penelitian yang dilakukan Panuntun (2020) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL berpengaruh terhadap hasil belajar bola basket pada kelas XI SMK HKTI 2 Banjarnegara. Hasilnya menunjukkan bahwa belajar bola basket (*dribbling*) dengan menggunakan model pembelajaran PBL memiliki pengaruh dan peningkatan sebesar 6,88.

Penelitian yang dilakukan (Hamzah & Hadiana 2018) menunjukkan bahwa model PBL berpengaruh signifikan terhadap keterampilan dasar peserta didik kelas XI IPA 1 MAN 1 Kuningan, dengan hasil diperoleh nilai thitung sebesar 17.345 dan sig (0.000) <(0.05). Artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengaruh model PBL terhadap keterampilan dasar. Hasil penelitian Jojo, dkk., (2019) berdasarkan perhitungan data, diperoleh hasil kemampuan lompat jauh dengan model PBL dengan thitung = 8.99 > ttabel = 1.99 dan peningkatan sebesar 28%. Berdasarkan hasil penelitian ini, model PBL memberikan peningkatan proses psikomotor peserta didik, karena dengan model PBL peserta didik langsung mengetahui titik permasalahan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik fokus untuk memecahkan permasalahan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi terlatih.

PBL adalah seperangkat model pembelajaran yang berfokus pada masalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir, menyelesaikan masalah dan keterampilan intelektual peserta didik (Radiansyah, et al., 2023, p. 52). PBL memiliki ciri-ciri bahwa dalam pembelajarannya dimulai dari suatu masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pebelajar secara aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari serta mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah, lalu melaporkan solusi dari masalah, sementara pendidik lebih banyak memfasilitasi (Sebatana & Dudu, 2020, p. 963).

Menurut Karmana, dkk., (2019, p.4) sintaks yang terdapat dalam PBL terdiri dari 7 sintaks, antara lain: (1) *knowledge* / pengetahuan, (2) *advance organizer* / pengorganisasian, (3) *review* / ulasan, (4) *management strategy* / pengelolaan strategi, (5) *acting* / pelaksanaan, (6) *note and presentation* /

rangkuman dan presentasi, (7) *assesment* / penilaian. PBL juga dapat dilaksanakan di mata pelajaran PJOK karena dapat meningkatkan pola pikir peserta didik dan tingkat kreatif peserta didik. Bermanfaat dilaksanakan pada materi permainan, sehingga peserta didik dalam proses belajar lebih nyaman dan senang (Nisaa & Heynoek, 2021, p. 99).

##### **5. Model pembelajaran yang lebih berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar pjok materi bola basket, model pembelajaran (TGfU) atau (PBL).**

Dari hasil uji Hipotesis dengan hasil analisis ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) yang diperoleh data pada tabel 10 mengenai Hipotesis perbedaan pengaruh antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) terhadap hasil belajar bola basket dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 6,411 dan nilai signifikansi p sebesar  $0,031 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis ternyata kelompok model (TGfU) dengan selisih rata-rata sebesar 5,2 dibandingkan dengan kelompok model (PBL) sebesar 4,9 selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 0,26. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa “Ada perbedaan pengaruh yang antara model pembelajaran (PBL) dan (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket”, telah terbukti.

Dari hasil uji ANAVA pada tabel 11 dapat dilihat juga bahwa adanya Interaksi antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, dilihat dari hasil uji ANAVA bahwa nilai F sebesar 21,331 dan nilai signifikansi p sebesar  $0,000 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hal ini berarti hipotesis yang menyatakan “Terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket”, telah terbukti.

Setelah teruji terdapat interaksi yang signifikan dan terdapat pengaruh yang berbeda antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada tabel 12. Hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterik (\*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah: (1)  $A_1B_1-A_2B_1$ , (2)  $A_2B_1-A_1B_2$ , (3)  $A_2B_1-A_2B_2$ , sedangkan pasangan-pasangan lainnya dinyatakan tidak memiliki perbedaan pengaruh adalah: (1)  $A_1B_1-A_1B_2$ , (2)  $A_1B_1-A_2B_2$ , dan (3)  $A_2B_1-A_2B_2$ .

Hasil analisis Tukey HSD untuk mengetahui model pembelajaran mana yang memiliki peningkatan hasil belajar bola basket lebih baik yaitu pada Tabel 25 sebagai berikut.

**Tabel 25 . Hasil Uji Tukey HSD\***

<b>Hasil Belajar Bola Basket</b>			
<b>Tukey HSD</b>		<b>Subset</b>	
<b>Kelompok</b>	<b>N</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
A2B2	16	9,89	
A1B1	16	14,31	
A1B2	16	16,81	
A2B1	16		31,88
Sig.		0,196	1,021

Berdasarkan hasil uji Tukey pada Tabel 25 di atas, dapat dijelaskan yaitu perbedaan tiap kelompok dapat dilihat dari nilai harmonic mean yang dihasilkan tiap kelompok berada dalam kolom subset. Pada hasil uji di atas menunjukkan kelompok  $A_2B_1$  (Kelompok (PBL) Motivasi Belajar

Tinggi) berada pada kolom subset yang berbeda (kolom subset 2). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar bola basket kelompok  $A_2B_1$  lebih baik daripada kelompok  $A_1B_1$ ,  $A_2B_2$ ,  $A_1B_2$ .

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai  $F 6,411$  dan  $p > 0,05$ .

Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning lebih berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal itu dibuktikan Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai  $F 6,411$  dan  $p > 0,05$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran (TGfU) merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran (PBL) lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

Hasil penelitian ini didukung dalam penelitian Sebila, dkk., (2020) bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi terhadap hasil belajar permainan bola basket. Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat perkembangan hasil permainan bola basket

dengan model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi (2) tidak terdapat perkembangan hasil permainan bola basket dengan model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola normal. Simpulan, pemberian program pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi meningkatkan hasil belajar permainan bola basket.

Pendekatan taktis lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam proses pendidikan jasmani untuk mahir menguasai materi yang disampaikan dari pada pendekatan keterampilan tradisional. Terjadi peningkatan pada partisipasi dan upaya, pembelajaran, pengaruh dan motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan TGFU (Bracco et al., 2019). TGFU memberikan alternatif dalam pengajaran pendidikan jasmani (Febrianta, 2017). TGFU memfasilitasi perkembangan dan kinerja peserta didik dalam peningkatan aktivitas fisik (Dania et al., 2017). TGFU lebih mampu mengembangkan pengetahuan dari pada pendekatan teknis (Olosová & Zapletalová, 2015).

Diidentifikasi bahwa TGFU sebagai pendekatan pedagogis yang mendorong pengembangan literasi fisik (Mandigo, et al., 2018). TGFU memberikan pengaruh dan bermanfaat pada perspektif guru pendidikan jasmani. TGFU memiliki dampak signifikan pada motivasi peserta didik dalam olahraga, dan meningkatkan prestasi (Alcalá & Garijo, 2017). TGFU menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan taktis dan tingkat kepercayaan diri pada peserta didik pendidikan jasmani (Lee, et al., 2015). TGFU dinilai telah valid dan efektif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani pada tingkat smp (Fani & Sukoco, 2019). TGFU telah mampu meningkatkan tingkat aktivitas

peserta didik dan membuat peserta didik senang dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani pada sekolah di Hongkong (Ha, 2016).

Dengan demikian, TGfU adalah cara yang baik untuk mendorong pemikiran mendalam di kalangan peserta didik. Pendekatan yang berpusat pada permainan dapat membantu peserta didik untuk memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tindakan mereka. TGfU merupakan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama permainan yang memungkinkan anak untuk selalu kreatif dan mengerti tentang konsep-konsep bermain. Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan dalam model TGfU mampu meningkatkan keterampilan peserta didik khususnya dalam permainan bola basket.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam sebuah penelitian merupakan hal yang tidak terpisahkan dalam penelitian-penelitian ilmiah. Keterbatasan tersebut sebagai berikut.

1. Pada saat penerapan treatment semua kelompok tidak dikumpulkan atau dikarantina, sehingga tidak ada kontrol terhadap apa saja aktivitas yang dilakukan sampel di luar, melainkan tinggal di rumah masing-masing. Secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil penelitian.
2. Pengumpulan data kuesioner hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti

kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Sampel tidak ada kontrol, sehingga bisa terjadi sebuah interaksi dan sendiri atau bersama dengan yang bukan perlakuannya.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti, kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran (PBL) dan (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket dengan dibuktikan dengan kontribusi yang diberikan sebesar 22,7%.
2. Ada interaksi antara model pembelajaran (PBL) dan (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket dengan dibuktikan dengan kontribusi yang diberikan sebesar 62,4%.
3. Ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap motivasi motivasi belajar peserta didik dengan dibuktikan dengan kontribusi yang diberikan sebesar 87,1%.
4. Ada pengaruh model pembelajaran (PBL) terhadap hasil belajar PJOK materi bola basket 72,2%.
5. Ada Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran (TGfU) dan (PBL) terhadap hasil belajar bola basket dengan menunjukkan bahwa model pembelajaran (TGfU) merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran (PBL) lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka implikasi dari hasil penelitian bahwa untuk dapat meningkatkan sebuah hasil belajar bola basket bisa dilakukan dengan adanya sebuah penerapan dari model pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik diberikan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan juga disertai dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tersebut agar di dalam proses pembelajaran nantinya peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan demikian maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

## **C. Saran**

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

### **1. Guru-guru Olahraga**

Dalam meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik, di sarankan agar menggunakan model pembelajaran TGfU dan PBL. Karena dengan model pembelajaran tersebut dapat memberikan sebuah pengaruh terhadap hasil belajar bola basket.

### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Mengingat dalam penelitian ini variabel penelitian masih sederhana, maka dapat dikembangkan secara lebih mendalam terkait dengan variabel penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2017). *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermerdia
- Aji, K., Purnamaningsih, I. R., & Dimiyati, A. (2023). Analisis Hasil Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pjok Dengan Kurikulum Merdeka Di Smkn 1 Jayakarta. *Riyadhoh :Jurna Pendidikan Olahraga*,6(1),109. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.11429>
- Alif, M. N., & Sudirjo, E. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. books.google.com.[https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=orHNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=pendidikan+jasmani&ots=z\\_290UveFG&sig=dDgQVrCFAi\\_gkdtFzfLvdNiwDO8g](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=orHNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=pendidikan+jasmani&ots=z_290UveFG&sig=dDgQVrCFAi_gkdtFzfLvdNiwDO8g)
- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 8-14.
- Alma, H. Buchari. (2018). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Alfabeta. Bandung.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang
- Ariwobowo, Y. (2018). Pemahaman mahasiswa pjkr kelas b angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.
- Anitah, Sri. (2009). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Backman, E., Pearson, P., & Forrest, G. J. (2019). *The value of movement content knowledge in the training of Australian PE teachers: perceptions of teacher educators*. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*,10(2),187203.<https://doi.org/10.1080/25742981.2019.1596749>
- Bailey, R. (2018). *Sport, physical education and educational worth*. *Educational Review*, 70(1), 51–66. <https://doi.org/10.1080/00131911.2018.1403208>
- Bunker, et al. (1996). *Teaching Games for Understanding: Evolution of a model*.<http://search.proquest.com/docview/215770101?accountid=13771>

- Chase, M. A., Ewing, M. E., Lirgg, C. D., & George, T. R. (1994). *The Effects of Equipment Modification on Children's Self-Efficacy and Basketball Shooting Performance*. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 65 <https://doi.org/10.1080/02701367.1994.10607611>.
- Cocca, A., Carbajal Baca, J. E., Hernández Cruz, G., & Cocca, M. (2020). *Does a Multiple-Sport Intervention based on the TGfU pedagogical model for Physical Education increase physical fitness in primary school children*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(15), 5532.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dania, A., & Venetsanou, F. (2017). Effects of a recreational gymnastics program on the motor proficiency of young children. *Science of Gymnastics Journal*, 9(1), 17-25.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Cet 1; Parepare: CV. Kaaffah Learning Center
- Dimmick, D. (2022). *Learning to use the Teaching Games for Understanding Model with Children who have Special Needs*. In *Journal of Advances in Sports and Physical Education* (Vol. 5, Issue 8, pp. 191–197). SASPR Edu International Pvt. Ltd. <https://doi.org/10.36348/jaspe.2022.v05i08.002>
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erčulj, F., Blas, M., & Bračić, M. (2010). *Physical demands on young elite European female basketball players with special reference to speed, agility, explosive strength, and take-off power*. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 24(11), 2970–2978. <https://doi.org/10.1519/JSC.0b013e3181e38107>
- Erculj, Frane., & Strubelj, Erik. (2015). *Basketball Shot Types and Shot Success in Different Levels of Competitive Basketball*. *PLoS One*, 10, 1-9.
- Erickson, H. L., Lanning, L. A., & French, R. (2017). *Concept-based curriculum and instruction for the thinking classroom*. corwin press
- Firmansyah, H. (2019). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.

- Garcia, M. (2021) Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Dan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Dan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK.
- Gunstone, R. (2015). *Meaningful Learning. In Encyclopedia of Science Education*
- Hamdayama. (2014). Model dan Metode Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Hanafiah, Nanang ,Suhana. (2012). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama.
- Haris, I. N. (2018). Model pembelajaran *peer teaching* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. <http://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/191>
- Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=hwvyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pendidikan+jasmani&ots=humNpJxSJv&sig=AGqPbU TxHi 7vffSp5xJbsWh5sew>
- Hosnan, M. (2014) Pendekatan Saintifik dan Konseptual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013, Jakarta: Ghalia Indonesia,
- Husaini. (n.d.). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Pjok Melalui Prinsip-Prinsip Latihan Frequency, Intensity, Time, Tipe (FITT)*.
- Isnaini, L. M. Y. (2019). Aplikasi Latihan Mental Dalam Pembelajaran Gerak
- Iswanto. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), pp, 79-91.
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/8110>
- Kalajas-Tilga, H.; Koka, A.; Hein, V.; Tilga, H.; Raudsepp, L. (2020). *Motivational processes in physical education and objectively measured physical activity among adolescents*. *J. Sport Health Sci*, 9, 462-471.

- Kemdikbud. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 2.
- Lebed, F. (2022). *Complexity paradigm in games teaching and coaching*. In *Complexity in Games Teaching and Coaching* (pp. 113–133). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429341311-12>
- Lodewyk, K. R. (2022). *Path Associations Between Preservice Physical Educators' Beliefs About Epistemology and Their Value and Self-Efficacy for Sport Education and Teaching Games for Understanding*. In *International Journal of Physical Activity and Health*. Boise State University, Albertsons Library. <https://doi.org/10.18122/ijpah1.1.8.boisestate>
- Lutz, S. T., & Huitt, W. G. (2003). Information Processing and Memory: Theory and Applications. *Educational Psychology Interactive*, 1–17. <http://www.edpsycinteractive.org/topics/cognition/infoproc.html>
- Mahardhika, N.A, Jusuf, J.B, & Priyambada. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (2), pp, 62-68.
- Matsekoleng, T. K., Mapotse, T. A., & Gumbo, M. T. (n.d.). *The role of indigenous games in education: a technology and environmental education perspective*. *Diaspora, Indigenous, and Minority Education*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/15595692.2022.2160436>
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa. *ISLAMIKA*, 3(1), 97-107.
- Mohanty, S. N. (2020). Emotion and Information Processing: A Practical approach. *Emotion and Information Processing: A Practical Approach*, December, 1– 221. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-48849-9>
- Muhayimana, T., Kwizera, L., & Nyirahabimana, M. R. (2022). *Using Bloom's taxonomy to evaluate the cognitive levels of Primary Leaving English Exam questions in Rwandan schools*. *Curriculum Perspectives*, 42(1), 51-63.
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). *Pendidikan jasmani dan olahraga adaptif*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=HxjkDwAAQBAJ&oi=fndpg=PR2&dq=pendidikan+jasmani&ots=RCTgTUetQQ&sig=8f0uakVIK2-0DjMeZeGZS51djgM>

- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Teknologi Dan Inovasi Pendidikan...* <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- M.E. Winarno. (2006). *Perspektif Pendidikan Jasmani dan Olahraga*
- Nathan, P. D., et all. (2019). *The anti-PD-1 antibody spartalizumab (S) in combination with dabrafenib (D) and trametinib (T) in previously untreated patients (pts) with advanced BRAF V600-mutant melanoma: updated efficacy and safety from parts 1 and 2 of COMBI-i.*
- SMP NEGERI 1 PONTIANAK. In *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* (Vol. 1, Issue 1, pp. 1–8). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. <https://doi.org/10.51878/action.v1i1.282>
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani & Olahraga*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=gAUQEAAAQBAJ&fnd&pg=PR2&dq=pendidikan+jasmani&ots=CIKshQJYIF&sig=w9EwhUkFnf6ALaUJC4nGGzIQ0LA>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & ... (2019). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *Jurnal Pendidikan:Teori...* <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11906>
- PERBASI. (2018). *Official Basketball Rules: Basketball Rules&Basketball Equipment*. Indonesia: PB Perbasi.
- Qohar, A. Et all (2019). How the students computational thinking ability on algebraic. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(9), 419-423.
- Reid, A. (2018). *Physical education, cognition and agency*. *Journal Educational Philosophy and Theory*, 45(9): 921-933.
- Retnawati, H., Arlinwibowo, J., & Apino, E. (2018). *Strategy and implementation of character education in senior high schools and vocational high schools*. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(3), 370-397.

- Riyanto, P. (2020). Kontribusi aktifitas fisik, kebugaran jasmani terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. *Journal of Physical and Outdoor Education*.<https://www.jpoe.stkipasundan.ac.id/index.php/jpoe/article/view/31>
- Rosdiani, D. (2021). *Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, H. Syaiful. (2018) Pendekatan dan Model Kepemimpinan edisi Pertama. Jakarta: Prenadamedia.
- Sagala Syaiful. (2014). Konsep Dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.
- Sani, R. A.2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum* 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat siswa kelas vii dan viii dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/article/view/797>
- Taofeng Liu;Mariusz Lipowski; (2021). *Influence of Cooperative Learning Intervention on the Intrinsic Motivation of Physical Education Students—A Meta-Analysis within a Limited Range*. International Journal of Environmental Research and Public Health, (), –. doi:10.3390/ijerph18062989 .
- Taufan, J., Ardisal, A., Damri, D., (2018). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Anak dengan Hambatan Fisik dan Motorik.*Jurnal Pendidikan*<https://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/496> Untuk Meningkatkan Keterampilan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Porkes*. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/1451>
- Trianto. (2010).*Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Vallori, A. B. (2014). Meaningful Learning in Practice. *Journal of Education and Human Development*, 3(4), 199–209. <https://doi.org/10.15640/jehd.v3n4a18>
- Wanner, T., & Palmer, E. (2018). Formative self-and peer assessment for improved student learning: the crucial factors of design, teacher participation and feedback. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 43(7), 1032-1047.

- Wang, G., Zhao, H., Guo, Y., & Li, M. (2019, August). Integration of flipped classroom and problem based learning model and its implementation in university programming course. In *2019 14th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE)* (pp. 606-610). IEEE.
- Wang, M., & Wang, L. (2018). Teaching games for understanding intervention to promote physical activity among secondary school students. *BioMed research international*, 2018.
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*, 16(1), 41-54.
- Wijoyo, H., Santamoko, R., Muliansyah, D., Yonata, H., & Handoko, A. L. (2020). *The development of affective learning model to improve student's emotional quotient*. *Journal of Critical Reviews*, 7(19).
- Wright, P. M., & Richards, K. A. R. (2021). *Teaching social and emotional learning in physical education*. Jones & Bartlett Learning.
- Wyness, L., & Dalton, F. (2018). The value of problem-based learning in learning for sustainability: Undergraduate accounting student perspectives. *Journal of Accounting Education*, 45, 1-19.
- Xu, W. (2020). Teaching and training methods of volleyball blocking technique. *International Journal of Frontiers in Sociology*, 2(2).
- Yudha, I. D. M. K., Artanayasa, I. W., & Splanawati, N. L. P. (2017). Pengaruh penerapan metode pembelajaran teaching games for understanding (tgfu) terhadap hasil belajar passing control sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2).
- Wicaksono, P.N, Kusuma, I.J, Festiawan, R, Wedanita, N, & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), pp. 41-54.
- Winarno, M.E. (2019). *Dimensi pembelajaran pendidikan dan olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Wismarni, E. (2021). Peningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (Tgfu) Pada Kelas XII MIPA5 SMA

Wuest, A.D. & Bucher, A.C. (2019). Foundation of physical education. *Exercise Science, And Sport* (16rd ed.). New York: McGraw.

Zulbahri, Z. (2022). Analisa Tingkat Kondisi Fisik Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Negeri Padang. *Jurnal JPDO*.

# LAMPIRAN

### A. Identitas

Nama : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

Tanggal pengisian : .....

### B. Petunjuk Pengisian

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

**SS : Sangat Setuju**

**S : Setuju**

**TS : Tidak Setuju**

**STS : Sangat Tidak Setuju**

#### Contoh:

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

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

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

### C. Butir Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
<b>A</b>	<b>Kesehatan</b>				
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>B</b>	<b>Bakat</b>				
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				
<b>C</b>	<b>Minat</b>				
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				
<b>D</b>	<b>Metode mengajar</b>				
13	Pembelajaran bola basket yang dipilih oleh guru sangat bervariasi, sehingga tidak membosankan				
14	Guru sering memberi pujian, jika saya bisa melakukan gerakan dengan baik				
15	Cara mengajar guru PJOK sangat mudah dipahami dan diterima oleh siswa				
16	Metode mengajar guru PJOK membosankan				
<b>E</b>	<b>Media pembelajaran</b>				
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				
<b>F</b>	<b>Lingkungan</b>				
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				

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

- Posisi awal kaki saat akan melakukan tembakan (*shooting*) satu tangan bola basket adalah ....
  - melangkah
  - menyilang di depan
  - rapat dan lurus
  - menyilang di belakang
- Gerakan lutut dan pinggul saat melakukan tembakan (*shooting*) satu tangan bola basket adalah ....
  - naik
  - turun
  - berputar
  - menyilang
- Bentuk gerakan arah bola hasil melakukan tembakan (*shooting*) satu tangan bola basket adalah ....
  - datar
  - parabol
  - lurus
  - Menyilang
- Bentuk gerakan lengan saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah ....
  - mendorong bola ke arah ring
  - melempar bola ke arah ring
  - menghantar bola ke arah ring
  - memukul bola ke arah ring
- Gerakan salah satu kaki saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah ....
  - menolak ke atas
  - menolak ke depan
  - menolak ke samping
  - menolak ke belakang
- Posisi lutut yang benar saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah ....
  - tinggi dan datar
  - tinggi dan landai
  - tinggi dan menyilang
  - rendah dan datar
- Posisi badan yang benar saat melakukan *lay-up shoot* bola basket adalah ....



MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Σ
1	1	1	2	2	1	2	1	2	3	3	2	1	1	2	3	4	4	3	2	1	1	2	3	4	51
2	4	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	77
3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	76
4	4	4	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	78
5	1	2	2	1	2	1	2	3	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	3	3	2	1	1	42
6	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	71
7	3	2	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	4	4	73
8	4	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	4	4	3	3	4	4	3	3	4	71
9	3	4	2	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	3	72
10	4	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	74
11	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	78
12	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	74
13	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	77
14	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	70
15	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	77
16	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	4	3	65
17	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	1	1	4	4	3	3	4	4	3	3	4	81
18	4	4	2	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	3	73
19	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	69

20	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	4	78
21	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	67
22	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	87
23	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	4	78
24	2	4	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	73
25	3	2	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	75
26	1	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	72
27	1	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	4	3	75
28	2	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	4	77
29	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	74
30	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	4	77
31	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	75
32	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	70
33	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	74
34	4	2	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	73
35	4	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	77
36	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	70
37	3	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	69
38	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	76
39	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	75
40	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	90
41	3	3	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	66
42	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	88

43	3	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	1	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	52
44	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	85
45	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	65
46	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	89
47	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	1	4	4	3	4	2	2	2	1	3	1	1	56
48	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	85
49	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	64
50	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	90
51	2	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	70
52	3	2	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	67
53	4	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	75
54	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	76
55	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	89
56	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	64
57	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	88
58	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	61
59	3	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	60
60	4	3	4	2	3	2	3	4	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	64
61	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	87
62	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	68
63	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	88
64	4	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	70

## PEMBAGIAN KELOMPOK

No	Hasil	Kategori	Keterangan	Pembagian Kelompok
1	90	Tinggi		
2	90	Tinggi		
3	89	Tinggi		
4	89	Tinggi		
5	88	Tinggi		
6	88	Tinggi		
7	88	Tinggi		
8	87	Tinggi		
9	87	Tinggi		
10	85	Tinggi		
11	85	Tinggi		
12	81	Tinggi		
13	78	Tinggi		
14	78	Tinggi		
15	78	Tinggi		
16	78	Tinggi		MOTIVASI TINGGI
17	77	Tinggi		
18	77	Tinggi		
19	77	Tinggi		
20	77	Tinggi		
21	77	Tinggi		
22	77	Tinggi		
23	76	Tinggi		
24	76	Tinggi		
25	76	Tinggi		
26	75	Tinggi		
27	75	Tinggi		
28	75	Tinggi		
29	75	Tinggi		
30	75	Tinggi		
31	74	Tinggi		
32	74	Tinggi		
33	74	Rendah		
34	74	Rendah		
35	73	Rendah		
36	73	Rendah		
37	73	Rendah		
38	73	Rendah		
39	72	Rendah		
40	72	Rendah		
41	71	Rendah		
42	71	Rendah		
43	70	Rendah		
44	70	Rendah		

45	70	Rendah
46	70	Rendah
47	70	Rendah
48	69	Rendah
49	69	Rendah
50	68	Rendah
51	67	Rendah
52	67	Rendah
53	66	Rendah
54	65	Rendah
55	65	Rendah
56	64	Rendah
57	64	Rendah
58	64	Rendah
59	61	Rendah
60	60	Rendah
61	56	Rendah
62	52	Rendah
63	51	Rendah
64	42	Rendah

## MOTIVASI RENDAH

Pretest Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

HASIL TES KOGNITIF

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

21	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	7	46,67
22	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9	60,00
23	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	7	46,67
24	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7	46,67
25	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	9	60,00
26	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	9	60,00
27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	9	60,00
28	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	9	60,00
29	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	7	46,67
30	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	7	46,67
31	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	9	60,00
32	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	9	60,00

## HASIL TES PSIKOMOTOR

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	<i>Lay-up shoot</i>	$\Sigma$	Nilai
1	2	2	2	6	50,00
2	2	1	2	5	41,67
3	2	1	1	4	33,33
4	3	2	2	7	58,33
5	2	2	1	5	41,67
6	2	2	1	5	41,67
7	2	2	2	6	50,00
8	1	1	1	3	25,00
9	1	2	2	5	41,67
10	1	1	2	4	33,33
11	1	2	2	5	41,67
12	1	1	1	3	25,00
13	1	2	2	5	41,67
14	1	1	2	4	33,33
15	1	2	2	5	41,67
16	1	1	1	3	25,00
17	2	2	1	5	41,67
18	1	2	3	6	50,00
19	2	3	2	7	58,33

20	2	1	3	6	50,00
21	2	2	3	7	58,33
22	1	1	2	4	33,33
23	1	2	1	4	33,33
24	2	1	1	4	33,33
25	1	1	2	4	33,33
26	2	1	3	6	50,00
27	1	1	2	4	33,33
28	2	2	2	6	50,00
29	1	2	1	4	33,33
30	1	1	2	4	33,33
31	1	1	2	4	33,33
32	2	2	3	7	58,33

<b>No</b>	<b>Tes Kognitif</b>	<b>Tes Psikomotor</b>	<b>Σ</b>	<b>Rerata</b>
1	60,00	50,00	55,00	27,50
2	60,00	41,67	50,83	25,42
3	46,67	33,33	40,00	20,00
4	46,67	58,33	52,50	26,25
5	40,00	41,67	40,83	20,42
6	60,00	41,67	50,83	25,42
7	40,00	50,00	45,00	22,50
8	60,00	25,00	42,50	21,25
9	53,33	41,67	47,50	23,75
10	46,67	33,33	40,00	20,00
11	46,67	41,67	44,17	22,08
12	53,33	25,00	39,17	19,58
13	60,00	41,67	50,83	25,42
14	60,00	33,33	46,67	23,33
15	53,33	41,67	47,50	23,75
16	60,00	25,00	42,50	21,25
17	60,00	41,67	50,83	25,42
18	40,00	50,00	45,00	22,50
19	53,33	58,33	55,83	27,92
20	53,33	50,00	51,67	25,83
21	46,67	58,33	52,50	26,25
22	60,00	33,33	46,67	23,33
23	46,67	33,33	40,00	20,00
24	46,67	33,33	40,00	20,00
25	60,00	33,33	46,67	23,33
26	60,00	50,00	55,00	27,50
27	60,00	33,33	46,67	23,33
28	60,00	50,00	55,00	27,50
29	46,67	33,33	40,00	20,00
30	46,67	33,33	40,00	20,00
31	60,00	33,33	46,67	23,33
32	60,00	58,33	59,17	29,58

Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Tinggi

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B1)	<i>Teaching Game for Understanding (A2B1)</i>
1	22,50	27,50
2	25,42	27,92
3	20,00	25,83
4	20,00	26,25
5	20,42	23,33
6	25,42	26,25
7	22,50	20,00
8	21,25	23,33
9	23,75	27,50
10	20,00	23,33
11	22,08	27,50
12	19,58	20,00
13	20,00	25,42
14	23,33	23,33
15	23,75	29,58
16	21,25	25,42

Pretest Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

HASIL TES KOGNITIF

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	5	33,33
2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4	26,67
3	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	5	33,33
4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	4	26,67
5	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	26,67
6	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6	40,00
7	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	5	33,33
8	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	6	40,00
9	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	6	40,00
10	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	6	40,00
11	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	5	33,33
12	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5	33,33
13	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	7	46,67
14	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	6	40,00
15	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	7	46,67
16	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	6	40,00
17	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	5	33,33
18	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	5	33,33
19	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	6	40,00
20	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	5	33,33
21	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5	33,33
22	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	6	40,00
23	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	7	46,67
24	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	6	40,00
25	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5	33,33
26	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	6	40,00
27	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5	33,33
28	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	6	40,00
29	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	5	33,33
30	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	33,33
31	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	6	40,00
32	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	6	40,00

**PRESTEST HASIL TES PSIKOMOTOR MOTIVASI RENDAH**

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	<i>Lay-up shoot</i>	$\Sigma$	Nilai
1	1	2	1	4	33,33
2	1	1	1	3	25,00
3	1	1	1	3	25,00
4	1	2	2	5	41,67
5	2	2	1	5	41,67
6	1	1	1	3	25,00
7	1	2	2	5	41,67
8	1	1	1	3	25,00
9	1	2	2	5	41,67
10	1	1	2	4	33,33
11	1	2	2	5	41,67
12	1	1	1	3	25,00
13	1	2	2	5	41,67
14	1	1	1	3	25,00
15	1	2	1	4	33,33
16	1	1	1	3	25,00
17	2	2	1	5	41,67
18	1	2	1	4	33,33
19	2	1	2	5	41,67
20	2	1	1	4	33,33
21	1	2	1	4	33,33
22	1	1	2	4	33,33
23	1	2	1	4	33,33
24	2	1	1	4	33,33
25	1	1	2	4	33,33
26	1	1	1	3	25,00
27	1	1	1	3	25,00
28	2	2	1	5	41,67
29	1	2	1	4	33,33
30	1	1	2	4	33,33
31	1	1	2	4	33,33
32	2	2	1	5	41,67

**PRETEST HASIL BELAJAR MOTIVASI RENDAH**

<b>No</b>	<b>Tes Kognitif</b>	<b>Tes Psikomotor</b>	<b><math>\Sigma</math></b>	<b>Rerata</b>
1	33,33	33,33	33,33	16,67
2	26,67	25,00	25,83	12,92
3	33,33	25,00	29,17	14,58
4	26,67	41,67	34,17	17,08
5	26,67	41,67	34,17	17,08
6	40,00	25,00	32,50	16,25
7	33,33	41,67	37,50	18,75
8	40,00	25,00	32,50	16,25
9	40,00	41,67	40,83	20,42
10	40,00	33,33	36,67	18,33
11	33,33	41,67	37,50	18,75
12	33,33	25,00	29,17	14,58
13	46,67	41,67	44,17	22,08
14	40,00	25,00	32,50	16,25
15	46,67	33,33	40,00	20,00
16	40,00	25,00	32,50	16,25
17	33,33	41,67	37,50	18,75
18	33,33	33,33	33,33	16,67
19	40,00	41,67	40,83	20,42
20	33,33	33,33	33,33	16,67
21	33,33	33,33	33,33	16,67
22	40,00	33,33	36,67	18,33
23	46,67	33,33	40,00	20,00
24	40,00	33,33	36,67	18,33
25	33,33	33,33	33,33	16,67
26	40,00	25,00	32,50	16,25
27	33,33	25,00	29,17	14,58
28	40,00	41,67	40,83	20,42
29	33,33	33,33	33,33	16,67
30	33,33	33,33	33,33	16,67
31	40,00	33,33	36,67	18,33
32	40,00	41,67	40,83	20,42

**PRETEST HASIL BELAJAR MOTIVASI RENDAH**

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B2)	<i>Teaching Game for</i> <i>Understanding (A2B2)</i>
1	16,67	18,75
2	12,92	16,67
3	14,58	20,42
4	17,08	16,67
5	16,67	17,08
6	16,25	18,33
7	18,75	20,00
8	16,25	18,33
9	16,67	20,42
10	18,33	16,25
11	14,58	18,75
12	14,58	20,42
13	22,08	16,67
14	16,25	16,67
15	20,00	18,33
16	16,25	20,42

## POSTEST HASIL BELAJAR MOTIVASI TINGGI

### HASIL TES KOGNITIF

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	80,00
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	86,67
3	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	9	60,00
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	10	66,67
5	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	9	60,00
6	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	10	66,67
7	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	73,33
8	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	9	60,00
9	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	11	73,33
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	10	66,67
11	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10	66,67
12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	10	66,67
13	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11	73,33
14	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	60,00
15	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	10	66,67
16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9	60,00
17	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	10	66,67
18	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9	60,00
19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	10	66,67
20	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60,00
21	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10	66,67
22	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9	60,00
23	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11	73,33
24	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9	60,00
25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	10	66,67
26	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	9	60,00
27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	10	66,67
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	10	66,67
29	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10	66,67
30	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	9	60,00
31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	10	66,67
32	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	10	66,67

## HASIL TES PSIKOMOTOR

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	<i>Lay-up shoot</i>	$\Sigma$	Nilai
1	2	3	3	8	66,67
2	3	3	2	8	66,67
3	3	3	2	8	66,67
4	3	3	2	8	66,67
5	3	3	1	7	58,33
6	2	3	2	7	58,33
7	3	3	2	8	66,67
8	3	3	2	8	66,67
9	3	3	2	8	66,67
10	3	3	2	8	66,67
11	3	3	2	8	66,67
12	3	3	2	8	66,67
13	3	3	2	8	66,67
14	3	2	2	7	58,33
15	3	2	2	7	58,33
16	2	3	2	7	58,33
17	3	3	3	9	75,00
18	3	3	3	9	75,00
19	2	3	2	7	58,33
20	3	3	3	9	75,00
21	3	3	3	9	75,00
22	3	3	3	9	75,00
23	3	3	3	9	75,00
24	3	3	3	9	75,00
25	3	3	3	9	75,00
26	3	3	2	8	66,67
27	3	3	3	9	75,00
28	3	3	3	9	75,00
29	3	2	3	8	66,67
30	3	2	3	8	66,67
31	2	3	3	8	66,67
32	3	3	3	9	75,00

### HASIL BELAJAR MOTIVASI TINGGI

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	$\Sigma$	Rerata
1	80,00	66,67	73,33	36,67
2	86,67	66,67	76,67	38,33
3	60,00	66,67	63,33	31,67
4	66,67	66,67	66,67	33,33
5	60,00	58,33	59,17	29,58
6	66,67	58,33	62,50	31,25
7	73,33	66,67	70,00	35,00
8	60,00	66,67	63,33	31,67
9	73,33	66,67	70,00	35,00
10	66,67	66,67	66,67	33,33
11	66,67	66,67	66,67	33,33
12	66,67	66,67	66,67	33,33
13	73,33	66,67	70,00	35,00
14	60,00	58,33	59,17	29,58
15	66,67	58,33	62,50	31,25
16	60,00	58,33	59,17	29,58
17	66,67	75,00	70,83	35,42
18	60,00	75,00	67,50	33,75
19	66,67	58,33	62,50	31,25
20	60,00	75,00	67,50	33,75
21	66,67	75,00	70,83	35,42
22	60,00	75,00	67,50	33,75
23	73,33	75,00	74,17	37,08
24	60,00	75,00	67,50	33,75
25	66,67	75,00	70,83	35,42
26	60,00	66,67	63,33	31,67
27	66,67	75,00	70,83	35,42
28	66,67	75,00	70,83	35,42
29	66,67	66,67	66,67	33,33
30	60,00	66,67	63,33	31,67
31	66,67	66,67	66,67	33,33
32	66,67	75,00	70,83	35,42

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B1)	<i>Teaching Game for Understanding (A2B1)</i>
1	36,67	35,42
2	38,33	33,75
3	31,67	31,25
4	33,33	33,75
5	29,58	35,42
6	31,25	33,75
7	35,00	37,08
8	31,67	33,75
9	35,00	35,42
10	33,33	31,67
11	33,33	35,42
12	33,33	35,42
13	35,00	33,33
14	29,58	31,67
15	31,25	33,33
16	29,58	35,42

Posttest Hasil Belajar Kelompok Motivasi Belajar Rendah

HASIL TES KOGNITIF

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ	Nilai
1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	8	53,33
2	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	8	53,33
3	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	9	60,00
4	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	9	60,00
5	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	9	60,00
6	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	10	66,67
7	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9	60,00
8	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	10	66,67
9	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	10	66,67
10	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	9	60,00
11	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	7	46,67
12	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	7	46,67
13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	10	66,67
14	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	8	53,33
15	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	9	60,00
16	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	9	60,00
17	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	7	46,67
18	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	9	60,00
19	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	8	53,33
20	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	7	46,67
21	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6	40,00
22	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	8	53,33
23	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	9	60,00
24	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	9	60,00
25	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	7	46,67
26	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	9	60,00
27	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	7	46,67
28	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	9	60,00
29	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	7	46,67
30	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	9	60,00
31	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	9	60,00
32	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	8	53,33

### HASIL TES PSIKOMOTOR

No	Lemparan melalui atas kepala	Tembakan satu tangan	<i>Lay-up shoot</i>	$\Sigma$	Nilai
1	2	2	2	6	50,00
2	3	3	2	8	66,67
3	2	3	1	6	50,00
4	2	2	2	6	50,00
5	3	3	2	8	66,67
6	3	3	1	7	58,33
7	2	2	2	6	50,00
8	3	2	3	8	66,67
9	3	3	2	8	66,67
10	3	2	3	8	66,67
11	2	3	3	8	66,67
12	2	3	3	8	66,67
13	2	2	3	7	58,33
14	2	2	2	6	50,00
15	2	3	2	7	58,33
16	2	2	2	6	50,00
17	2	2	3	7	58,33
18	2	2	2	6	50,00
19	2	3	2	7	58,33
20	2	3	3	8	66,67
21	2	2	1	5	41,67
22	2	1	2	5	41,67
23	2	2	3	7	58,33
24	2	3	3	8	66,67
25	3	3	2	8	66,67
26	2	2	2	6	50,00
27	2	2	2	6	50,00
28	2	3	3	8	66,67
29	3	2	2	7	58,33
30	3	3	3	9	75,00
31	2	3	2	7	58,33
32	2	3	2	7	58,33

**HASIL BELAJAR**

No	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	$\Sigma$	Rerata
1	53,33	50,00	51,67	25,83
2	53,33	66,67	60,00	30,00
3	60,00	50,00	55,00	27,50
4	60,00	50,00	55,00	27,50
5	60,00	66,67	63,33	31,67
6	66,67	58,33	62,50	31,25
7	60,00	50,00	55,00	27,50
8	66,67	66,67	66,67	33,33
9	66,67	66,67	66,67	33,33
10	60,00	66,67	63,33	31,67
11	46,67	66,67	56,67	28,33
12	46,67	66,67	56,67	28,33
13	66,67	58,33	62,50	31,25
14	53,33	50,00	51,67	25,83
15	60,00	58,33	59,17	29,58
16	60,00	50,00	55,00	27,50
17	46,67	58,33	52,50	26,25
18	60,00	50,00	55,00	27,50
19	53,33	58,33	55,83	27,92
20	46,67	66,67	56,67	28,33
21	40,00	41,67	40,83	20,42
22	53,33	41,67	47,50	23,75
23	60,00	58,33	59,17	29,58
24	60,00	66,67	63,33	31,67
25	46,67	66,67	56,67	28,33
26	60,00	50,00	55,00	27,50
27	46,67	50,00	48,33	24,17
28	60,00	66,67	63,33	31,67
29	46,67	58,33	52,50	26,25
30	60,00	75,00	67,50	33,75
31	60,00	58,33	59,17	29,58
32	53,33	58,33	55,83	27,92

No	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> (A1B2)	<i>Teaching Game for Understanding (A2B2)</i>
1	25,83	31,25
2	30,00	27,50
3	27,50	27,92
4	27,50	28,33
5	26,25	20,42
6	31,25	33,33
7	27,50	29,58
8	24,17	31,67
9	23,75	28,33
10	31,67	27,50
11	28,33	33,33
12	28,33	31,67
13	26,25	31,67
14	25,83	33,75
15	29,58	29,58
16	27,50	27,92

## MODUL AJAR PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK

### I. Informasi Umum

#### 1. Identitas

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Gamping

Guru Mata Pelajaran :

Kelas / Fase : VIII

Alokasi Waktu : 2 JP x 40 Menit

Mata Pelajaran : PJOK

Materi : Permainan Bola Basket

#### 2. Kompetensi Awal

Pemahaman dan kemampuan mempraktikkan teknik dasar permainan Bola Basket

#### 3. Profil Pelajar Pancasila

- Mandiri: Peserta didik dapat Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu Permainan Bola Basket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.
- Kreatif: mempraktikkan teknik tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.
- Bergotong royong: Melakukan praktik kegiatan Permainan Bola Basket secara bersama-sama dengan menganalisis kesalahan yang dilakukan oleh teman lainnya.

#### 4. Sarana dan Prasarana

- Bola Basket
- Lapangan
- Ring Basket
- *Stopwach*
- Gambar
- Video pembelajaran
- Hp dan Laptop

#### 5. Target peserta didik

- Jumlah peserta didik yang terdiri dari 46 siswa.

#### 6. Model pembelajaran

- *Teaching Games For Understanding* (TGfU)
- *Problem Based Learning* (PBL)

### II. Komponen Inti

#### 7. Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Keterampilan Gerak	Pada akhir fase D peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak spesifik berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).

Pengetahuan Gerak	Pada akhir fase D peserta didik dapat menganalisis fakta, konsep, dan prosedur dalam melakukan berbagai keterampilan gerak spesifik berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Pemanfaatan Gerak	Pada akhir fase D peserta didik dapat menganalisis fakta, konsep, dan prosedur serta mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan ( <i>physical fitness related health</i> ) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan ( <i>physical fitness related skills</i> ), berdasarkan prinsip latihan ( <i>Frequency, Intensity, Time, Type/FITT</i> ) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik. Peserta didik juga dapat menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan pola perilaku hidup sehat berupa melakukan pencegahan bahaya pergaulan bebas dan memahami peran aktivitas jasmani terhadap pencegahan penyakit tidak menular disebabkan kurangnya aktivitas jasmani.
Elemen Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai Gerak	Pada akhir fase D peserta didik proaktif melakukan dan mengajak untuk memelihara dan memonitor peningkatan derajat kebugaran jasmani dan kemampuan aktivitas jasmani lainnya, serta menunjukkan keterampilan bekerja sama dengan merujuk peraturan dan pedoman untuk menyelesaikan perbedaan dan konflik antar individu. Peserta didik juga dapat mempertahankan adanya interaksi sosial yang baik dalam aktivitas jasmani.

## 8. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran ini diharapkan kalian dapat :

- Menjelaskan keterampilan gerak teknik dasar permainan bola basket *Passing (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass)* dan *shooting (Lay UP)*.
- Menganalisis keterampilan gerak teknik dasar permainan bola basket *Passing (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass)* dan *shooting (Lay UP)*.
- Mempraktikkan dasar permainan bola basket basket (*chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting*) dan mempraktikkan teknik tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.
- Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan bola-basket (*chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting*) dan melakukan pendalaman evaluatif tentang bagaimana teknik dasar yang dipelajari tersebut diterapkan dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.
- Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan permainan bola basket sebagai latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*health-related physical fitness*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*skills-related physical fitness*), berdasarkan prinsip latihan (*Frequency, Intensity, Time, Type/FITT*) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik.
- Mengembangkan tanggung jawab sosial siswa dalam kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, menunjukkan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam kerja

kelompok pada aktivitas jasmani atau kegiatan sosial lainnya, melalui pembelajaran permainan bola basket.

## 9. Pemahaman bermakna

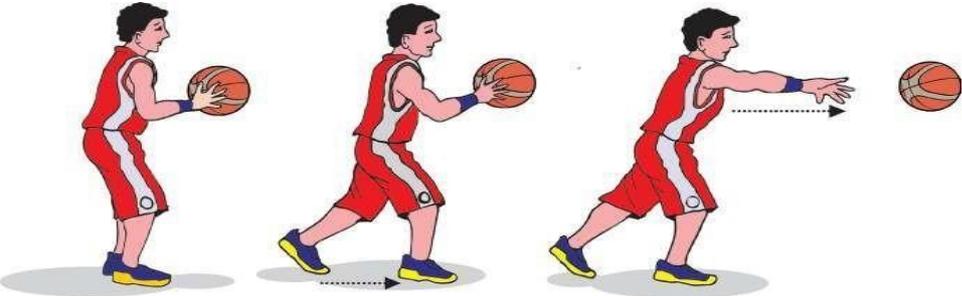
Kemampuan siswa untuk memahami dan memprediksi konsekuensi emosi dan pengekspresiannya serta menyusun langkah-langkah untuk mengelola emosinya dalam pembelajaran permainan bola-basket dan interaksinya dengan orang lain dapat membantu siswa memiliki kesehatan mental yang baik, memperkuat kesiapan dan kemampuan belajar siswa. Hal itu pada ujungnya mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang pada akhirnya mendukung pada peraih tujuan pembelajaran

## 10. Pertanyaan pemantik

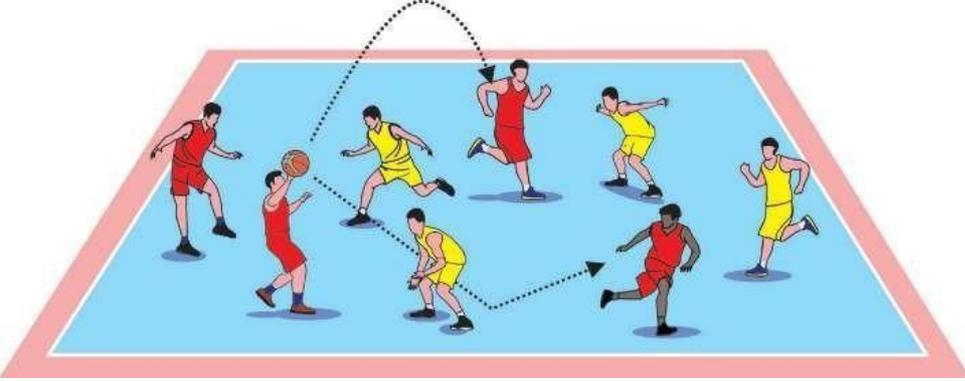
- Apa yang kalian ketahui mengenai permainan bola basket?
- Apa saja tehnik dasar dalam permainan bola basket?
- Kesalahan apa saja yang sering dilakukan saat mempraktikkan permainan basket?
- Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesipik dalam bermain bola basket?
- Untuk bisa bermain basket, apakah yang perlu kamu lakukan?
- Mengapa pemain basket perlu mengetahui kemana harus berlari dan di mana harus berdiri?
- Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran ini?
- Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi, apakah yang kamu lakukan?
- Supaya meraih angka dengan cepat, perilaku kelompok apakah yang perlu dilakukan?
- Situasi bermain seperti apakah agar pemain dapat dengan mudah memasukkan bola ke basket lawan?

## 11. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyiapkan barisan.</li> <li>2. Guru membuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran Peserta didik.</li> <li>3. Guru mengajak peserta didik berdo'a sebelum memulai kegiatan dipimpin oleh salah seorang Peserta didik. (<i>*PPP Bertakwa Terhadap Tuhan YME</i>)</li> <li>4. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.</li> <li>5. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas yaitu tentang permainan bola besar (Basket) (<i>Apersepsi</i>)</li> <li>6. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dibahas.</li> <li>7. Guru memotivasi peserta didik dan memberikan <i>ice breaking</i> untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.</li> </ol>	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan menggunakan model penugasan, dengan prosedur sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa menerima dan mempelajari LKS (<i>task sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas teknik dasar keterampilan gerak <i>spesiik chest pass; bounce pass; two handed overhead pass</i>; dan permainan sederhana bola basket.</li> <li>❖ Siswa melaksanakan tugas gerak sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran, yaitu: <i>chest pass; bounce pass; two handed overhead pass</i>; dan <i>shooting</i> ke basket. Secara rinci tugas ajar teknik dasar keterampilan gerak spesiik <i>chest pass; bounce pass; two handed overhead pass</i>;</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 5px; display: inline-block; border-radius: 15px;">Aktivitas Pembelajaran</div> </div> <p><b>1. gerakan <i>chest pass</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Berdiri dengan kaki selebar bahu dengan salah satu kaki di depan yang lainnya dan tungkai dibengkokkan di sendi lutut.</li> <li>b) Pegang dan kuasai bola dengan jari jari terbuka dan sikut terbuka. Jari-jari berada di samping-belakang bola dengan kedua ibu jari saling berdekatan.</li> <li>c) Pegang bola di level dada dan sikut terbuka.</li> <li>d) Lakukan langkah satu kaki step kedepan saat gerak lemparan.</li> <li>e) Luruskan leangan dengan sikap akhir telapak tangan menghadap ke samping dan kedua ibu jari membantu mendorong dan mengarahkan lemparan bola.</li> <li>f) Fokus pandangan mata pada sasaran dan cobalah untuk mengarahkan sasarannya pada dada kawan.</li> </ol> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p><b>2. Gerakan <i>Bounce pass</i></b></p> <p>Panduan menampilkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Kuasai bola dengan menempatkan kedua siku agak lebar ke samping</li> <li>b) Fokus pandangan tidak pada dada lawan, tetapi fokuskan pada titik didaerah dua per tiga jarak diantara sasaran penerima bola.</li> <li>c) Luruskan lengan ke arah sasaran (dua per tiga jarak)</li> </ol>	40 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>d) Pantulkan bola sehingga memantul di kisaran pinggang penerima bola.</p> <p><b>3. Gerakan <i>Two Handed Overhead Pass</i></b></p> <p>Panduan menampilkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pegang dan kuasai bola oleh dua tangan di atas kepala; kedua sikut agar terbuka ke samping.</li> <li>Luruskan lengan dengan membuat gerak <i>lik</i> pada pergelangan tangan; arahkan jari ke arah depan bawah.</li> <li>Pusatkan pandangan pada bahu kawan. Lakukan gerak lanjut seketika bola lepas dari kedua tangan</li> </ol>  <p><b>4. permainan menyerupai permainan Bola Basket.</b></p> <p>Panduan melakukannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mintalah siswa menjadi 4 kelompok, beranggotakan 8 orang (jika jumlah siswa 32 orang), untuk melakukan Permainan Lempar- Tangkap 10 hitungan.</li> <li>Setiap kelompok dibagi 4 orang regu A dan 4 orang regu B. Regu A berupaya melempar dan menangkap bola dalam berbagai jenis passing, sementara regu B berupaya merebut bola.</li> <li>Jika regu B dapat menguasai bola, maka regu B berganti peran menjadi pelempar dan penangkap bola dalam berbagai jenis passing, sementara regu A berupaya merebut bola.</li> <li>Setiap regu berupaya agar berhasil melakukan 10 kali passing tanpa henti. Jika berhasil melakukan 10 kali passing mendapatkan poin skor 1.</li> </ol>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>e) Lakukan hingga satu regu mendapat poin skor 5.</p> 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik melakukan Refleksi. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</li> <li>2. Melakukan penilaian hasil belajar berdasarkan tugas yang dikerjakan peserta didik.</li> <li>3. Guru menginformasikan kembali kesimpulan materi yang telah dipelajari serta memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan tugas dengan baik.</li> <li>4. Salah seorang siswa di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan, apakah manfaatnya.</li> <li>5. Guru menginformasikan tugas peserta didik untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>6. Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam. (<i>*PPP Bertakwa terhadap Tuhan YME</i>)</li> </ol>	10 Menit

## 11. Asesmen

Asesmen:

- |                 |   |
|-----------------|---|
| a. Sikap        | : Penilaian guru (Observasi) dan penilaian diri sendiri |
| b. Pengetahuan  | : Tes tertulis dan penugasan.                           |
| c. Keterampilan | : Tes praktik dan portopolio.                           |

Sikap : Komitmen siswa untuk tepat waktu dalam pembelajaran praktik maupun dalam kelas, saat mengganti pakaian olahraga, bertanggung jawab, kerjasama tim, dan pengumpulan tugas.

Pengetahuan : Peserta didik dapat Mengidentifikasi, menguraikan cara menerapkan aktivitas keterampilan gerak permainan bola basket dengan benar.

Keterampilan : Peserta didik dapat Mendemonstrasikan, melakukan, dan menerapkan hasil analisis aktivitas keterampilan gerak permainan bola basket dengan benar

## 12. Pengayaan dan remedial

Siswa membuat makalah tentang permainan bola basket dan menyajikannya sebelum memasuki materi selanjutnya.

## 13. Refleksi peserta didik dan guru

- Untuk Peserta Didik
  - 1) Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran?
  - 2) Apa capaian baik yang kamu temukan dalam pembelajaran ini?
  - 3) Apa saja hambatan dan tantangan dalam melakukan kegiatan pembelajaran? Bagaimana solusinya?
- 4) Saran dan masukan?
  - Untuk Guru
    - 1) Apa hal menarik yang saya dapatkan ketika melakukan kegiatan pembelajaran ini?
    - 2) Apa saja hambatan dan tantangan dalam melakukan kegiatan ini?
    - 3) Upaya apa saja yang akan dilakukan untuk menyelesaikan hambatan dan tantangan tersebut?

### III. LAMPIRAN

#### 14. Lembar Kerja Peserta Didik

##### 1. Penilaian Sikap (Penilaian diri sendiri oleh siswa dan diisi dengan jujur)

- Petunjuk Penilaian (dapat berupa tanya jawab, lembar penilaian sikap diri).  
Jika berupa lembar isian, perhatikan contoh berikut.
  - 1) Isikan identitas kalian.
  - 2) Berikan tanda cek (√) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap Kalian, dan “Tidak” jika belum sesuai.
  - 3) Isilah pernyataan secara jujur.
  - 4) Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
  - 5) Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Baik sesuai jumlah “Ya” yang terisi.
- Tabel 2.1.1 Rubrik Penilaian Sikap

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dengan sungguh- sungguh.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian.		
3.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok.		
5.	Saya menghormati dan menghargai orang tua dan guru.		
6.	Saya menghormati dan menghargai teman.		
7.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami.		
8.	Saya merasa menguasai dan dapat mengikuti pelajaran.		
9.	Saya menyerahkan tugas tepat waktu ketika dirugaskan		
10.	Saya selalu membuat catatan tentang topik yang dipelajari dan dikumpulkan dalam bentuk portopolio		

Sangat Baik	Baik	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 8 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 6 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 4 pernyataan terisi “Ya”

2. Tabel 2.1.2 Penilaian Pengetahuan (jika diperlukan dan waktunya memungkinkan)

Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Penilaian
Tes Tertulis	Pilihan ganda dengan 4 opsi	<p>1. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan teknik dasar permainan bola basket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Posisi bola berada di atas kepala dengan dipegang oleh dua tangan dan cenderung agak di belakang kepala.</li> <li>2) Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.</li> <li>3) Lepasnya bola dari tangan juga menggunakan jentikan ujung jari tangan.</li> <li>4) Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, untuk mengamankan bolanya dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu mengangkat kedua tumit.</li> </ol> <p>Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, gerakan tersebut merupakan teknik . . .</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. melempar bola dari atas kepala</li> <li>b. melempar bola dari samping</li> <li>c. melempar bola lengkung (kaitan)</li> <li>d. melempar bola dari bawah</li> </ol> <p><b>Kunci: A.</b></p>	Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0
		<p>2. Jelaskan urutan cara mengoper <i>chest pass</i>/operan setinggi dada permainan bola basket.</p> <p>Kunci jawaban:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 1 Bola dipegang dengan</li> </ol>	Mendapatkan skor; 4, jika seluruh urutan dituliskan dengan benar dan isi benar.

		<p>kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka menutupi bagian samping dan belakang dari bola.</p> <p>2) Tekuk kedua siku dengan mendekati badan, dan atur bola setinggi dada.</p> <p>3) Operan dimulai dengan melangkahakan satu kaki ke depan ke arah sasaran (penerima).</p> <p>4) Bersamaan dengan itu, langkahkan kaki, kedua lengan menolak lurus ke depan disertai dengan lekukan pergelangan tangan dan diakhiri dengan jentikan jari-jari.</p> <p>5) Operan diarahkan setinggi dada (penerima) secara mendatar dan bola sedikit berputar.</p>	<p>3, jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar.</p> <p>2, jika sebagian urutan dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar.</p> <p>1, jika urutan dituliskan salah dan sebagian besar isi salah</p>
--	--	---	---

### 3. Penilaian Keterampilan

a. Tes Kinerja Aktivitas Gerak Spesiik *chest pass; bounce pass; two handed overhead pass* Permainan Bola Basket.

1) Butir Tes

Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran (melakukan tugas gerak), baik berupa ulangan gerak (drill) maupun dalam situasi bermain, lakukan pengamatan pada kemampuan siswa dalam teknik dasar *chest pass; bounce pass; two handed overhead pass; dan shooting* atau pada kemampuan bermain. Adapun formnya dapat disiapkan oleh guru dan digunakan untuk berbagai aktivitas yang berbeda.

2) Petunjuk Penilaian

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap siswa menunjukkan atau menampilkan Teknik dasar spesipik yang diharapkan

3) Tabel 2.1.3 Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak

Contoh lembar penilaian proses gerak untuk perorangan (setiap siswa satu lembar penilaian).

Nama: \_\_\_\_\_ Kelas: \_\_\_\_\_

No	Gerak	Indikator gerakan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Chest pass	a. Penguasaan gerakan lengan dan tangan		
		b. Penguasaan gerakan badan		
		c. Penguasaan gerakan kaki		
		d. Penguasaan keseimbangan gerakan akhir		
2.	Bounce pass	a. Penguasaan gerakan lengan dan tangan		
		b. Penguasaan gerakan badan		
		c. Penguasaan gerakan kaki		
		d. Penguasaan keseimbangan gerakan akhir		
3.	Two handed overhead pass	a. Penguasaan gerakan lengan dan tangan		
		b. Penguasaan gerakan badan		
		c. Penguasaan gerakan kaki		
		d. Penguasaan keseimbangan gerakan akhir		
4.	Shooting ke basket	a. Penguasaan gerakan lengan dan tangan		
		b. Penguasaan gerakan badan		
		c. Penguasaan gerakan kaki		
		d. Penguasaan keseimbangan gerakan akhir		
5	Keterampilan	Menerapkan teknik dasar secara tepat		
		Menempatkan diri dalam gerakan tanpa bola		

### 15. Bahan bacaan guru

1. Buku PJOK
2. Internet
3. Video Youtube

### 16. Glosarium

#### GLOSARIUM

- Passing* : Passing adalah gerakan mengoperkan bola sebagai langkah menyusun pola serangan
- Shooting* : usaha yang dilakukan pemain untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dengan tujuan memperoleh angka atau skor sebanyak-banyaknya
- Chest Pass* : teknik passing atau mengumpan bola basket ke arah teman satu tim yang dilakukan dari depan dada

- Overhead Pass : Overhead Pass : melempar **bola** dari posisi atas kepala
- Bounce Pass : Bounce Pass : melempar **bola** dengan cara dipantulkan ke lantai.
- Lay Up* : adalah tembakan yang dilakukan dari jarak dekat sekali dengan keranjang, sehingga seolah-olah **bola** itu diletakkan ke dalam ring basket yang didahului dengan gerakan melangkah lebar dan melompat setinggi-tingginya.

Mengetahui,  
Kepala SMPN 1 Gamping

Gamping , Desember 2023  
Guru Mata Pelajaran

**Drs. Kariadi**  
**NIP. 196808101998031006**

**Indra Maulana, S.Pd**  
**NRGT: 2109.08.01.0312**

LAMPIRAN DOKUMENTASI  
FOTO BERSAMA



PERLAKUAN DILAPANGAN



*Siswa melakukan Lay-up shoot*



*Siswa melakukan Shoot diatas kepala*



**Siswa melakukan Shoot Satu Tangan**



**Siswa melakukan Lay-up shoot**



Siswa Melakukan *Shoot* satu tangan



Siswa melakukan *Lay-up shoot*



**Siswa melakukan Shoot diatas kepala**

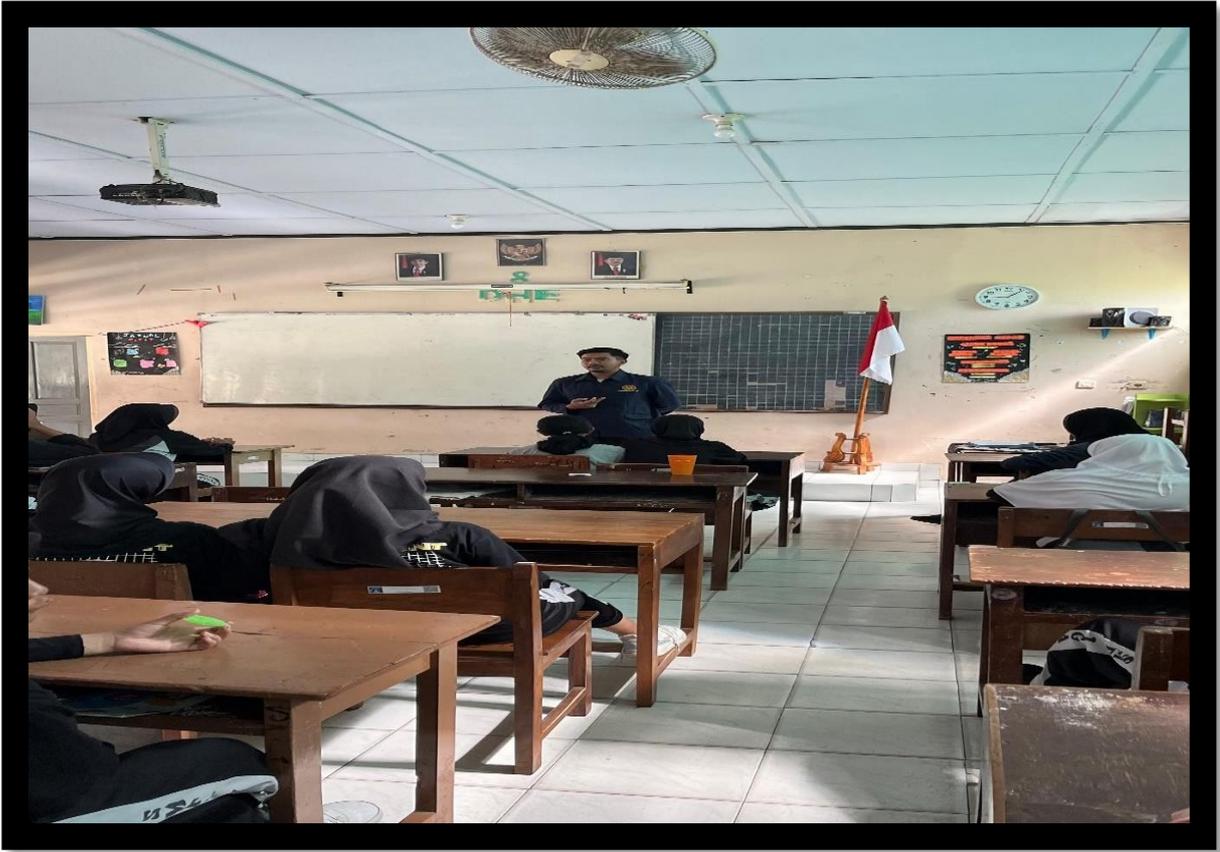


**Penjelasan dan kegiatan dilapangan**

## PENGISIAN ANGKET DI KELAS









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, 0274-50826, Fax 0274-513092  
Laman' fik.uny.ac.id E-mail: humas fik/uny.ac.id

Nomor B/566/UN34.  
16/PT.01.04/2023

11 December 2023

Lamp. 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . SMPN 1 GAMPING, Jln Wates Km 7, Balecutn r, Kec. Camping, Kab. Sleman Prov. D.I.  
YOGYAKARTA.

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

Nama	Afif Labib Riyadi
NIM	21633251057
Program Studi	Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PJOK MATERI BOLA BASKET PESERTA DIDIK KELAS VIII
Waktu Penelitian	21 November - 21 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.

Tembusan :

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



\* {^}\* f. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.  
P 19830626 20081 2 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 GAMPING**

សិក្សាស្រាវជ្រាវ និង បណ្តុះបណ្តាល  
: ៣៖ ៣៧៧ ៦

Jl. Wates Km 7, Pasekan, Balecatur, Gamping, Sleman, DIY 55295  
Telepon (0274) 2827440 - surel : smpnegeri1gamping@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

No 421/736

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Gamping di Kecamatan Gamping Daerah Istimewa Yogyakarta, atas dasar Surat Izin Penelitian No : B/566/UN34.16/PT.01.04/2023, tanggal 11 Desember 2023 atas nama:

Nama : **AFIF LABIB RIYADI**  
NIM : 21633251057  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat Instansi : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyskarta 55281.

Telah melaksanakan “ Kegiatan Penelitian “ di SMP Negeri 1 Gamping pada Tanggal 21 November - 21 Desember 2023. Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan Judul :

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

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 21 Desember 2023

Kepala SMP Negeri 1 Gamping

Umi Mubarakhah, S.Pd, M.Pd.

NIP 19721031 199802 2 002