

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

**TESIS**



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar  
Magister Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani**

**Oleh:  
MUHAMMAD DARMAWAN  
NIM 21633251037**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
(PBL) DAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU)  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PJOK  
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP

TESIS

MUHAMMAD DARMAWAN  
NIM 21633251037

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim penguji Hasil Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal... Juli 2023



Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.  
NIP. 196706051994031001

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

## ABSTRAK

**Muhammad Darmawan:** *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Teaching Games For Understanding (TGfU) terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK Peserta Didik Kelas VIII SMP.* Tesis. Yogyakarta: Magister Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. (2) Pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. (3) Perbedaan pengaruh model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul.

Jenis penelitian ini merupakan *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Teknik *sampling* menggunakan *random sampling*. Berdasarkan hal tersebut, didapatkan kelas VIIIB berjumlah 30 peserta didik sebagai kelompok eksperimen 1 (PBL) dan kelas VIIIA yang berjumlah 28 sebagai kelompok eksperimen 2 (TGfU). Instrumen hasil belajar PJOK berdasarkan tes unjuk kerja passing bawah bola voli dan tes kognitif tentang teknik *passing*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t signifikansi 5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Hal tersebut ditunjukkan dengan *p-value*  $(0,000) < (0,05)$  dan peningkatan sebesar 26,01%. (2) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Hal tersebut ditunjukkan dengan *p-value*  $(0,000) < (0,05)$  dan peningkatan sebesar 44,86%. (3) Ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantu. Model pembelajaran TGfU lebih baik daripada model pembelajaran PBL, hal tersebut ditunjukkan dengan *p-value*  $(0,000) < (0,05)$  dan selisih kedua kelompok sebesar 9,84.

**Kata Kunci:** *PBL, TGfU, passing bawah bola voli*

## ABSTRACT

**Muhammad Darmawan:** *The Influence of Problem Based Learning (PBL) and Teaching Games for Understanding (TGfU) Learning Models on PJOK Learning Outcomes in Volleyball Material for Grade VIII Students.* **Thesis. Yogyakarta: Master of Physical Education, Faculty of Sport and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to determine: (1) The effect of PBL learning model on the learning outcomes of PJOK volleyball material for class VIII students at SMP Negeri 1 Pleret Bantul Regency. (2) The effect of TGfU learning model on the learning outcomes of PJOK volleyball material for class VIII students at SMP Negeri 1 Pleret Bantul Regency. (3) The difference in the effect of PBL and TGfU learning models on the learning outcomes of PJOK volleyball material for class VIII students at SMP Negeri 1 Pleret Bantul Regency.

This type of research is a Quasi Experimental Design. The population in this study were VIII grade students at SMP Negeri 1 Pleret Bantul Regency. The sampling technique used random sampling. Based on this, VIII B class totaling 30 students was obtained as experimental group 1 (PBL) and VIII A class totaling 28 as experimental group 2 (TGfU). PJOK learning outcomes instruments based on volleyball lower passing performance tests and cognitive tests on passing techniques. The data analysis technique used is t test the 5% significance.

The results showed that: (1) There is a significant effect of PBL learning model on the learning outcomes of PJOK volleyball material for class VIII students at SMP Negeri 1 Pleret Bantul Regency. This is indicated by the p-value  $(0.000) < (0.05)$  and an increase of 26.01%. (2) There is a significant effect of TGfU learning model on the learning outcomes of PJOK volleyball material for class VIII students at SMP Negeri 1 Pleret Bantul Regency. This is indicated by the p-value  $(0.000) < (0.05)$  and an increase of 44.86%. (3) There is a significant difference between PBL and TGfU learning models on the learning outcomes of PJOK volleyball material for class VIII students at SMP Negeri 1 Pleret, Bantul Regency. The TGfU learning model is better than the PBL learning model, this is indicated by the p-value  $(0.000) < (0.05)$  and the difference between the two groups is 9.84.

**Keywords:** *PBL, TGfU, volleyball passing*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Darmawan  
Nomor Mahasiswa : 21633251037  
Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

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

Yogyakarta, ..... Juli 2023  
Y  
  
  
Muhammad Darmawan  
NIM 21633251037

LEMBAR PENGESAHAN

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


MUHAMMAD DARMAWAN  
NIM 21633251037

Tela dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 25 Juli 2023

DEWAN PENGUJI

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. (Ketua/Penguji)		25/08 2023
Dr. Sridadi, M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		25/08 2023
Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. (Penguji I)		25/08 2023
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. (Penguji II/Pembimbing)		25.8.2023

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

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

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat dan karunia yang sangat luar biasa hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur yang tiada henti.
2. Terima kasih yang teristimewa untuk Bapak dan Ibu yang atas kasih sayangmu dan didikanmu yang takkan terbalas serta selalu mendoakan anakmu.

## KATA PENGANTAR

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

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

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk berkuliah di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.



3. Bapak Dr. Drs. Ngatman, M.Pd., Koorprodi Magister Pendidikan Jasmani serta para dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan bekal ilmu.
4. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Tesis ini.
5. Kepala sekolah dan peserta didik SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

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

Yogyakarta,.....Juli 2023

Muhammad Darmawan  
NIM 21633251037

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	12
A. Kajian Teori .....	12
1. Hakikat Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Pembelajaran .....	12
b. Tujuan Pembelajaran .....	16
c. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran .....	18
2. Hakikat Pembelajaran PJOK .....	21
3. Permainan Bola Voli .....	27
a. Pengertian Bola Voli .....	27
b. Teknik Dasar Permainan Bola Voli.....	33
c. Teknik <i>Passing</i> Bola Voli.....	34

4. Hakikat Hasil Belajar.....	38
a. Pengertian Belajar.....	38
b. Hasil Belajar .....	43
5. Hakikat Model Pembelajaran .....	48
6. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	53
a. Konsep Pembelajaran PBL.....	53
b. Karakteristik Pembelajaran PBL .....	59
c. Sintaks Pembelajaran PBL .....	62
d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran PBL .....	68
7. Hakikat <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU).....	72
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	78
C. Kerangka Pikir.....	81
D. Hipotesis Penelitian .....	84
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>85</b>
A. Jenis Penelitian .....	85
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	86
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	87
D. Definisi Operasional Variabel .....	88
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	89
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	93
G. Teknik Analisis Data .....	94
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>96</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian. ....	96
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	96
2. Hasil Uji Prasyarat.....	98
3. Hasil Uji Hipotesis.....	100
B. Pembahasan .....	103
C. Keterbatasan Penelitian .....	15
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>116</b>
A. Simpulan.....	116
B. Implikasi.....	116

C. Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>119</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>134</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Fase Persiapan.....	35
Gambar 2. Fase Pelaksanaan.....	36
Gambar 3. Gerak Lanjutan.....	37
Gambar 4. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.....	57
Gambar 5. Keberagaman Pendekatan PBL.....	60
Gambar 6. Original TGfU Model, 1982 ( <i>with permission</i> , Rod Thorpe)....	74
Gambar 7. Revised TGfU, 2002 ( <i>with permission</i> David Kirk).....	74
Gambar 8. Bagan Kerangka Berpikir.....	83
Gambar 9. Rata-rata Nilai Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen PBL dan Kelompok Eksperimen TGfU .....	98

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP Kelas VIII.....	27
Tabel 2. Sintaks Pembelajaran PBL.....	63
Tabel 3. Langkah-Langkah Pembelajaran PBL .....	64
Tabel 4. Desain Eksperimen <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	86
Tabel 5. Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah Bola Voli.....	91
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Tes Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah) .....	92
Tabel 7. Rata-rata Nilai Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen PBL dan Kelompok Eksperimen TGfU .....	97
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli .....	98
Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli....	99
Tabel 10. Uji-t Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Kelompok Eksperimen PBL .....	100
Tabel 11. Uji-t Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Kelompok Eksperimen TGfU .....	101
Tabel 12. Hasil Uji-t <i>Posttest</i> Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Kelompok Eksperimen PBL dan Kelompok Eksperimen TGfU .....	102

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Validasi Instrumen.....	135
Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba .....	139
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba .....	140
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian .....	141
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian.....	142
Lampiran 6. Instrumen Penelitian .....	143
Lampiran 7. Data Pretest Hasil Belajar .....	147
Lampiran 8. Data Posttest Hasil Belajar.....	153
Lampiran 9. Hasil Analisis Deskriptif Statistik.....	159
Lampiran 10. Hasil Analisis Uji Normalitas .....	162
Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	163
Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	164
Lampiran 13. Tabel t .....	166
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian .....	167

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Mahama & Arifin (2021, p. 10) berpendapat bahwa pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar.

Pembelajaran pada abad ke-21 mewajibkan peserta didik untuk memiliki beberapa kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis. Rahman (2019, p. 64) mengungkapkan keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang difokuskan pada pengambilan keputusan, menganalisis, dan mengevaluasi suatu permasalahan yang dapat dipertanggungjawabkan. Keterampilan berpikir kritis penting dimiliki peserta didik untuk melatih tanggung jawab dan melatih keterampilan dalam menganalisis dan menyelesaikan berbagai permasalahan.



Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran (Festiawan et al., 2019, p. 232). Belajar aktif membuat peserta didik terangsang untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Menciptakan pembelajaran yang aktif, maka Kurikulum 2013 mensyaratkan penggunaan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran (Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014), karena salah satu pendekatan yang di anggap berpusat pada peserta didik adalah pendekatan saintifik. Salahuddin & Asroriyah (2019, p. 63) berpendapat bahwa salah satu karakteristik dari pendekatan saintifik adalah mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analisis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK adalah mata pelajaran yang berguna untuk mempromosikan kepatuhan yang lebih besar untuk latihan olahraga pada peserta didik, dan dengan demikian, mencapai kualitas hidup yang lebih baik, kesehatan, keterampilan motorik, prestasi akademik, atau nilai-nilai pendidikan (García-Castejón, et al., 2021, p. 583). Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021, p. 5).

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

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PJOK SMP kelas VIII yaitu: 3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. 4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Salah satu materi bola besar yaitu bola voli. Pendapat Valiyev & Rixsiyev (2020, p. 4) bahwa permainan bola voli termasuk salah satu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari enam orang. Teknik dasar dalam permainan bola voli yang perlu dikuasai adalah servis, *passing*, *smash*, dan *block* (Fikri, et al., 2021, p. 11; Jariono, et al., 2022, p. 37).

Pencapaian kompetensi pembelajaran bola voli kelas VIII SMP yaitu teknik *passing* bawah. Peserta didik diharapkan mampu melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar *passing* bawah. Berdasarkan observasi yang

dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul pada saat proses pembelajaran permainan bola voli menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan keterangan dari Guru PJOK, menyatakan bahwa peserta didik lemah dalam teknik *passing* bawah. Data hasil prestasi belajar PJOK materi bola voli pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 38 peserta didik, ada 30 peserta didik atau 78,94% di bawah KKM, sedangkan 8 peserta didik sudah memenuhi KKM.

Pendekatan pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat berpikir ilmiah, kritis, logis, dan objektif sesuai dengan fakta yang ada. Pembelajaran PJOK apabila dilakukan dengan model dan pendekatan yang baik bukan hanya menyumbang dari aspek psikomotor dan afektif akan tetapi juga dapat menyumbangkan aspek kognitif dalam peserta didik berpikir kritis. Kenyataan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa wali murid SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul dan guru yang mengajar PJOK di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul bahwa masih ada ketidakpercayaan orangtua terhadap pembelajaran PJOK yang beranggapan bahwa pembelajaran PJOK hanya membuat anak lelah dan menekankan pada aktivitas fisik saja, serta masih ada *underestimate* mata pelajaran lain terhadap pembelajaran PJOK yang menekankan bahwa mata pelajaran lain lebih penting daripada PJOK, terutama mata pelajaran yang diujikan sebagai

ujian nasional. Peserta didik juga terlihat kurang termotivasi saat mengikuti pembelajaran PJOK.

Permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang diberikan guru. Pendidik dituntut dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai karakteristik dan ketentuan kurikulum yang berlaku, sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan guru. Keberhasilan dari kurikulum sebagian besar terletak pada guru. Faktor guru menitik beratkan bagaimana guru dalam membuat rencana pembelajaran yang di dalamnya terkait dengan model dan media pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Pendapat Jayul & Irwanto (2020, p. 190) model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap.

Guru PJOK dalam menyampaikan materi sangat beragam, terutama dalam model pembelajaran dan juga pendekatan yang digunakan guru tersebut dalam menyampaikan materi agar peserta didik dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh guru. Sujarwo et al., (2020, p. 766)

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

Mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat memperagakan proses gerak dengan benar dan baik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Macam-macam model pembelajaran di antaranya yaitu: (1) Model Pembelajaran Inkuiri, (2) Model Pembelajaran Kontekstual, (3) Model Pembelajaran Ekspositori, (4) Model Pembelajaran Berbasis Masalah, (5) Model Pembelajaran Kooperatif, (6) Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek, (7) Model Pembelajaran PAIKEM, (8) Model Pembelajaran Kuantum, (9) Model Pembelajaran Terpadu, (10) Model Pembelajaran Kelas Rangkap, (11) Model Pembelajaran Tugas Terstruktur, (12) Model Pembelajaran Portofolio, (13) Model Pembelajaran Tematik, (14) Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Salah satu model pembelajaran tersebut yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Kedua model pembelajaran tersebut sama-sama memiliki kekurangan dan kelebihan

masing-masing. Model PBL cocok digunakan untuk menunjang kemampuan berpikir analitis peserta didik dikarenakan model PBL menekankan pada suatu proses masalah dengan salah satu pendekatannya yaitu penyelidikan sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna. Penerapan model pembelajaran PBL dipilih karena menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Selain model PBL, salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu Tgfu. TGfU dalam PJOK memfokuskan pada mengajarkan peserta didik pemahaman taktis sebelum peserta didik berhubungan dengan kinerja keterampilan, dengan demikian TGfU menawarkan pendekatan taktis untuk mengajarkan kinerja dari permainan bola voli. Hal ini menyiratkan bahwa pengalaman bermain *game* untuk pendekatan mengajar permainan taktik sampai keterampilan. Pembelajaran pendekatan taktik sangat mengutamakan peran guru penjas sebagai fasilitator dan peran peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan TGfU merupakan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, peserta didik harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan bermain. Pembelajaran PJOK dengan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dapat digunakan sebagai salah satu usaha agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Peserta Didik Kelas VIII”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran PJOK.
2. Peserta didik hanya mengikuti perintah yang diberikan oleh guru PJOK.
3. Adanya *underestimate* mata pelajaran lain terhadap mata pelajaran PJOK.
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.
5. Sebagian besar peserta didik mempunyai nilai hasil belajar PJOK materi bola voli belum memenuhi KKM.
6. Peserta didik lemah dalam teknik *passing* bawah.
7. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul belum diketahui.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil

penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap prestasi belajar PJOK materi bola voli. Jadi, dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variabel-variabel: (1) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai variabel bebas dan (2) hasil belajar bola voli sebagai variabel terikat.

#### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul?

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

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



1. Pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul.
2. Pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul.
3. Perbedaan pengaruh model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul.

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

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

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

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

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

### b. Bagi Guru PJOK

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

### c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan dan juga meningkatkan berpikir kritis peserta didik khususnya pada mata pelajaran PJOK yang sangat berguna untuk kehidupannya kelak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Djamaludin & Wardana (2019, p. 14) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pendapat Setiawan (2017, p. 20) bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar

mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

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

Akhiruddin, dkk., (2020, p. 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan

belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 2).

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

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

pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

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

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

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

**b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan dalam pembelajaran merupakan komponen yang paling penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan pembelajaran (tujuan instruksional) yaitu tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran (Suardi, 2018, p. 23). Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik merupakan suatu tujuan yang ditargetkan oleh guru setelah berakhirnya proses pembelajaran. Dengan kata lain tujuan merupakan suatu komponen yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya seperti pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi, yang harus disesuaikan dan digunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin. Bila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan

kegiatan belajar mengajar tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Asrul, dkk., 2022, p. 12).

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Menurut Daryanto (2018, p. 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil (Darman, 2020, p. 14). Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran merupakan upaya perubahan tingkah laku siswa yang berlangsung sebagai akibat dari keterlibatannya dalam sebuah pengalaman pendidikan (Arfabi, 2018, p. 2).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang



dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

**c. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, peserta didik, dan evaluasi pembelajaran, dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Hamalik (2018, p. 35) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Sementara itu, Uno (2021, p. 21) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan pendapat tersebut tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam

melaksanakan pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut.

## 2) Materi Pembelajaran

Bahan atau materi pelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam suatu pendidikan tertentu (Sanjaya, 2018, p. 141). Menurut Syukur (2019, p. 70) materi pokok adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasar indikator pencapaian belajar. Materi merupakan komponen terpenting kedua dalam pembelajaran. Materi pembelajaran dapat meliputi fakta-fakta, observasi, data, persepsi, pengindraan, pemecahan masalah, yang berasal dari pemikiran manusia dan pengalaman yang diatur dan diorganisasikan dalam bentuk fakta, gagasan, konsep, generalisasi, prinsip-prinsip, dan pemecahan masalah.

## 3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 2018, p. 76). Menurut Sanjaya (2018, p. 60) Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai

fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh metode pembelajaran. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Hamalik (2018, p. 81) metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### 4) Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dalam arti luas media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sedemikian rupa (Sardiman, 2008, p. 6).

#### 5) Pendidik

Definisi pendidik atau guru seperti yang tertulis dalam UU Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal,

pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Menurut Hermawan (2018, p. 14) guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan secara optimal.

6) Peserta Didik

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa yang dimaksud peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

7) Evaluasi Pembelajaran Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran perlu dilakukan usaha dan tindakan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi/hasil belajar. Menurut Syah (2019, p. 195), evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam program. Evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataan terjadi perubahan dalam pribadi siswa.

## **2. Hakikat Pembelajaran PJOK**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah

satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada tingkat SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Mata pelajaran PJOK pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pelajaran PJOK khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan peserta didik dengan konsep-konsep penjas yang mengarahkan peserta didik agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya (Iswanto, 2017, p. 46).

PJOK telah disajikan sebagai mata pelajaran di mana peserta didik dan guru dapat mengembangkan kesejahteraan emosional dan membangun pengalaman sosio-emosional yang positif (Gagnon, 2016, p. 22). PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019, p. 11).

Quennerstedt (2019, p. 2) menegaskan perlu untuk menempatkan penekanan pada PJOK yaitu komponen fisik dan pendidikan. Dari perspektif ini, PJOK melibatkan kombinasi pengetahuan teoretis dan

gerakan. Seperti yang ditegaskan bahwa PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam, tentang dan melalui gerakan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas isik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020, p. 11).

Pendidikan Jasmani mewujudkan tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani atau fisik, sehingga bukan hanya mengembangkan aspek jasmani saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif yang meliputi kemampuan berpikir kritis dan penalaran serta aspek afektif yang meliputi keterampilan sosial, karakter diri seperti kepedulian dan kemampuan kerjasama. Ini berarti bahwa pendidikan jasmani tidak hanya membentuk insan Indonesia sehat namun juga cerdas dan berkepribadian atau berkarakter dengan harapan akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang memiliki moral berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa dan agama (Triansyah, dkk., 2020, p. 146).

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Wuest, 2018, p. 12). Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021, p. 5).

Espoz-Lazo et al., (2020, p. 192) menyatakan Pendidikan jasmani adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu yang melek fisik dalam PJOK. PJOK adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020, p. 35).

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

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

Program pendidikan jasmani yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar, efektivitas, dan kebahagiaan. Pendidikan Jasmani terkait langsung dengan persepsi positif peserta didik dan kebiasaan olahraga. Permainan dan olah raga merupakan aspek penting dari subyek (Alcala & Garijo, 2017, p. 27). Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik,



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

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan penjasorkes di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam PJOK mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018, p. 31).

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional (Wright & Richards, 2021, p. 21). Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016, p. 21). Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong

motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik (Quintas-Hijós, et al., 2019, p. 20).

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

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

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

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

### **3. Permainan Bola Voli**

#### **a. Pengertian Bola Voli**

Di sekolah menengah, kurikulum PJOK didasarkan pada pengajaran dasar-dasar permainan dan disiplin olahraga di seluruh dunia. Materi bola voli pada mata pelajaran PJOK merupakan materi yang secara tertulis tercantum dalam silabus pendidikan kurikulum

2013, yang berarti guru bahwa PJOK wajib memberikan atau setidaknya mengenalkan materi tersebut kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran relatif dirancang awal sesuai dengan sistem klasifikasi olahraga yang diusulkan oleh Mitchell et al., (dalam Sgrò, et al., 2018, p. 497), p. permainan invasi (yaitu, sepak bola, bola basket), permainan net/dinding (yaitu, tenis, bola voli), menyerang dan permainan tangkas (yaitu, bisbol), dan permainan target (yaitu, *curling*). Berdasarkan hal tersebut, olahraga yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu bola voli.

Olahraga bola voli, ditemukan pada tahun 1895 di YMCA di Holyoke, Massachusetts telah menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia (Kumar & Kumar, 2020, p. 3; Afacan & Afacan, 2021, p. 21). Diungkapkan Ben Ayed, et al., (2020, p. 15) bahwa “*Volleyball is characterized by a great amount of jumps, skips, hops and other kinds of take off*”. Permainan bola voli dimainkan 2 tim di dalam lapangan yang berukuran panjang 18 meter, sedangkan lebarnya 9 meter. Setiap tim terdiri dari 10 pemain meliputi 6 pemain inti dan 4 pemain cadangan. Apabila dilapangan terdapat kurang dari 6 pemain, maka tim yang bersangkutan akan dianggap kalah (Masanovic, et al., 2019, p. 10) dan bagi setiap tim dan kedua tim dipisahkan oleh sebuah net (Widianingsih, et al., 2021, p. 887; Ugli, 2020, p. 4).

Permainan bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa baik wanita maupun pria. Permainan bola voli pada dasarnya berpegang pada dua prinsip ialah teknis dan psikis, prinsip teknis dimaksudkan pemain mem-*volley* bola dengan bagian badan pinggang ke atas, hilir mudik di udara lewat di atas net agar dapat menjatuhkan bola di lapangan lawan secepatnya untuk mencari kemenangan secara sportif, prinsip psikis adalah pemain bermain dengan senang dan kerjasama yang baik (Šimonek, 2019, p. 23).

Permainan bola voli adalah olahraga yang berbentuk bolak-balik di udara di atas jaring. Jaring dengan maksud untuk menjatuhkan bola ke dalam plot bidang berlawanan untuk mencari kemenangan (Xu, 2020, p. 2; Silva & Howe, 2019, p. 41). Dalam permainan bola voli bisa digunakan bagian tubuh dan permainan bola voli bisa dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari enam pemain (Ghannouchi, et al., 2019). FIVB (2016, p. 9) menjelaskan bahwa bola voli adalah salah satu olahraga kompetitif dan rekreasi yang paling sukses dan populer di dunia. Ini cepat, menarik dan aksinya eksplosif. Namun bola voli terdiri dari beberapa yang penting elemen yang tumpang tindih yang interaksi gratisnya menjadikannya unik di antara *game* reli.

Pendapat lain menurut Dearing (2019, p. vi) bahwa untuk bola voli wanita, jarak jaringnya adalah 2,24 meter (7 kaki, 4-1 / 8

inci) tinggi; untuk bola voli putra, netnya adalah 2,43 meter (7 kaki, 11-5 / 8 inci) tinggi. Jaring harus digantung erat untuk menghindari kendur dan untuk memungkinkan bola didorong ke gawang untuk memantul dengan bersih, bukan jatuh langsung ke lantai. Pada pertandingan bola voli ketinggian net pria adalah 2,43 meter dan untuk perempuan adalah 2,24 meter. Antena (*Root*) dipasang di jaring untuk tandai tepi luar, setiap bola yang menyentuh jaring di luar antena atau keluar melalui antena saat akan memasukkan bola ke dalam bidang lawan dianggap tidak valid dan akan kehilangan poin untuk tim (Rabaz, et al., 2014, p. 682).

Bachtiar (2017, p. 2.3) menyatakan bola voli yaitu “suatu cabang olahraga beregu, dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring atau net”. Bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Dengan bermain bola voli akan berkembang secara baik unsur-unsur daya pikir kemampuan dan perasaan. Di samping itu, kepribadian juga dapat berkembang dengan baik terutama kontrol pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya. Bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan dalam bentuk *team work* atau kerjasama tim, dimana daerah masing-masing tim dibatasi oleh net. Setiap tim berusaha untuk melewatkan bola secepat

mungkin ke daerah lawan, dengan menggunakan teknik dan taktik yang sah dan memainkan bolanya.

Komponen yang mempengaruhi performa atlet bola voli adalah fisik, taktik, teknis, dan mental. Sama seperti keterampilan fisik, persiapan kondisi mental pemain juga memiliki peran penting dalam bersiap untuk meningkatkan kinerja atlet. Jika rasa percaya diri atlet meningkat, maka penampilan atlet juga akan meningkat (Vuorinen, 2018, p. 58). Tujuan utama dari setiap tim adalah memukul bola ke arah bidang musuh sedemikian rupa, sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola. Hal ini biasanya dapat dicapai lewat kombinasi tiga sentuhan yang terdiri atas operan kepada pengumpan kemudian diumpankan kepada penyerang, dan sebuah *spike* yang diarahkan ke arah bidang lapangan lawan.

Widaningsih et al., (2021, p. 888) menjelaskan bahwa permainan dimulai dengan lemparan koin untuk menentukan tim mana yang berhak memilih yang saja, atau melayani atau tidak. Lebih lanjut dijelaskan bahwa permainan bola voli sebagai berikut.

- 1) Setelah lawan melakukan servis atau mendapat poin, orang yang melakukannya servis beralih dengan memutar searah jarum jam dan seterusnya. Jika ada kesalahan rotasi poin akan diberikan oleh lawan.
- 2) Tim dapat memenangkan pertandingan jika tim mendapatkan 3 set terlebih dahulu. Setiap set terdiri dari 25 poin, kecuali untuk

set ke-5 yang hanya memiliki 15 poin, dan sebelum mengeksekusi set ke-5 di sana adalah lemparan koin lain untuk memilih tim mana yang dapat memilih kursus mana.

- 3) *Time Out* (TO) pada permainan bola voli 2 pada poin 8 dan 16, dan masing-masing tim memiliki kesempatan untuk meminta wasit 2 kali TO di setiap set. Kecuali set ke-5 terjadi, TO saja diadakan sekali pada poin ke-8, dan setiap tim memiliki peluang TO tetap sama, yaitu 2 waktu.
- 4) Setiap pemain di lapangan hanya 6 pemain, dan setiap tim tidak boleh lebih dari 12 pemain.
- 5) Pemain harus berada pada posisinya masing-masing, kecuali setelah lawan melakukan servis, pemain dapat berganti posisi, hanya pemain belakang yang tidak boleh melompat dalam serangan daerah.
- 6) Tim yang melakukan servis atau penguasaan bola berhak melakukan 3 kali sentuhan dengan berbeda pemain, dan jika tim memblokir dan balok menyentuh bola, itu tidak dihitung.
- 7) Pemain dapat menyentuh bola dengan salah satu tubuh atau dua bagian tubuh secara bersamaan. Bola tidak boleh mengenai tubuh dua kali atau terlalu lama, karena itu adalah pelanggaran.
- 8) Pemain tidak diperbolehkan menyentuh net dan menginjak area lawan. Tapi bagian tubuh bisa mengendur di atas area lawan.

Seperti saat memblokir, tangan bisa menjulur ke dalam daerah lawan.

Bola voli membutuhkan berbagai keterampilan dan kemampuan motorik untuk melompat, mengayunkan atau berbagai cara penggerak seperti kekuatan, kelincahan, fleksibilitas, dan kecepatan reaksi (Lehnert et al., 2017, p. 206). Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bola voli adalah permainan yang terdiri atas dua regu yang beranggotakan enam pemain, dengan diawali memukul bola untuk dilewatkan di atas net agar mendapatkan angka, namun tiap regu dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola. Permainan dilakukan di atas lapangan berbentuk persegi empat dengan ukuran 9 x 18 meter dan dengan ketinggian net 2,24 m untuk putri dan 2,43 m untuk putra yang memisahkan kedua bidang lapangan.

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

Bermain bola voli dengan baik, diperlukan penguasaan teknik dasar. Beutelstahl (2015, p. 9) menyatakan “Teknik adalah prosedur yang dikembangkan berdasarkan praktik dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema gerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna”. Permainan bola voli dikenal ada dua pola permainan, yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, pemain harus benar-benar dapat menguasai teknik dasar bola voli dengan baik.



Zhang & Zhing (2021, p. 4131) menjelaskan bahwa teknik dasar dalam permainan bola voli yaitu: (1) teknik servis tangan bawah, (2) teknik servis tangan atas, (3) teknik *passing* bawah, (4) teknik *passing* atas, (5) teknik umpan (*set up*), (6) teknik *smash*, (7) teknik blok (bendungan). Hal senada, Beutelsthal (2015, p. 8) menjelaskan ada enam jenis teknik dasar dalam permainan bola voli, yaitu: *service*, *dig* (penerimaan bola dengan menggali), *attack* (menyerang), *volley* (melambungkan bola), *block*, dan *defence* (bertahan). Teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi, p. (a) *service*, (b) *passing*, (c) umpan (*set-up*), (d) *smash (spike)*, dan (e) bendungan (*block*).

**c. Teknik *Passing* Bola Voli**

Teknik *passing* dalam permainan bola voli terbagi menjadi dua yaitu *passing* bawah dan *passing* atas (Barlian & Anpolu, 2021, p. 72). *Passing* dalam permainan bola voli adalah usaha ataupun upaya seseorang pemain bola voli dengan menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk mengoperkan bola yang dimainkannya itu kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri (Adetya, et al., 2019, p. 85). Dearing (2019, p. 81) menyatakan *passing* merupakan sebuah teknik yang bisa digunakan dalam berbagai variasi baik untuk menerima bola dari servis, bola serangan atau untuk mengumpan.

*Passing* bawah adalah umpan yang diberikan kepada teman satu tim yang menggunakan lengan yang lurus dan dikunci, dengan telapak tangan menyilang, telapak tangan ditekan oleh ibu jari dan telapak tangan menghadap ke atas (Abrasyi, dkk., 2018, p. 110). Selanjutnya Rosyid & Wicaksono (2016, p. 12) Teknik *passing* dijelaskan sebagai berikut:

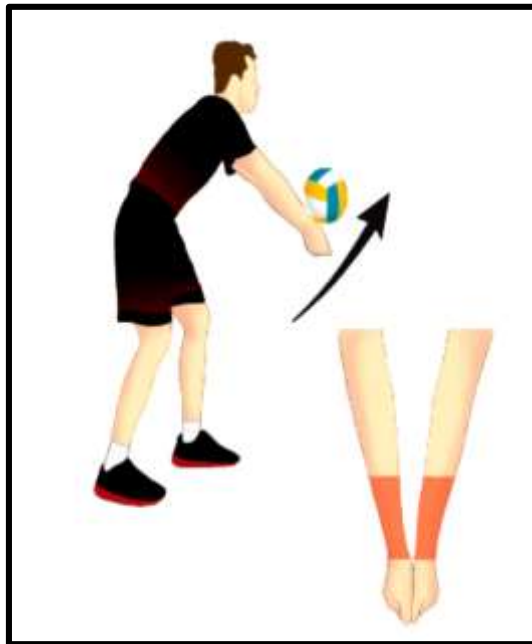
- 1) Persiapan
  - a) Kaki aktif bergerak ke arah datangnya bola
  - b) Kedua tangan lurus sejajar saling berdekatan di depan badan
  - c) Kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu posisi kaki sedikit di depan
  - d) Tekuk lutut dan tahan tubuh dalam posisi rendah
  - e) Punggung lurus dan pandangan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



**Gambar 1. Fase Persiapan**  
(Sumber: Rosyid & Wicaksono, 2016, p. 12)

- 2) Pelaksanaan
  - a) Pastikan menerima bola di depan badan

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



**Gambar 2. Fase Pelaksanaan**  
(Sumber: Rosyid & Wicaksono, 2016, p. 13)

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



**Gambar 3. Gerak Lanjutan**  
(Sumber: Rosyid & Wicaksono, 2016, p. 14)

*Passing* bawah merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bola voli yang berfungsi untuk memberikan umpan kepada teman satu tim. *Passing* bawah merupakan teknik yang penggunaan lebih dominan, di mana *passing* bawah diperlukan untuk menerima *service*, menahan serangan lawan dan sewaktu-waktu dapat memberikan umpan-umpan bagi teman yang akan melakukan sebuah serangan (Hidayat, et al., 2018, p. 4). Berdasarkan definisi di atas dapat diketahui bahwa teknik *passing* khususnya *forearm passing* (*passing* bawah) sangat berperan dalam proses penyusunan dan keberhasilan serangan. Karena penyusunan serangan dimulai dari penerimaan bola pertama dari servis baik menggunakan *passing* bawah ataupun *passing* atas tergantung dari arah datangnya bola.

#### 4. Hakikat Hasil Belajar

##### a. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar dalam suatu proses pendidikan merupakan kegiatan yang pokok, ada beberapa pendapat mengenai pengertian belajar. Suprijono (2018, p. 2) mengemukakan “Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman”. Lebih lanjut Suprijono (2018, p.2) mengatakan “Belajar Mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu” Belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, atau penguasaan melalui pengalaman atau studi). Belajar (*Learning*) sebagai perubahan yang relatif permanen di dalam *behavioral potentially* (potensi behavioral) yang terjadi akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat) (Dickmann, et al., 2019, p. 804).

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

terjadinya perubahan perilaku individu; (2) bahwa perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman; (3) bahwa perubahan itu terjadi pada perilaku individu yang mungkin.

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

Wenger (Vanoostveen, et al., 2019, p. 1863) berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas kehidupan yang normal dan itu, sejak manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, belajar adalah kegiatan sosial sebagai sosial partisipasi. Dari perspektif ini, disimpulkan bahwa sekarang sudah dilembagakan pengajaran dan pelatihan, berdasarkan gagasan proses individu dan terpisah dari sisa kegiatan sosial kita terancam menjadi sama sekali tidak relevan. Jika sebuah pandangan konstruktivis tentang pengetahuan kemudian

dipertimbangkan dalam kombinasi dengan pentingnya bahasa, budaya dan komunikasi interpersonal dalam pengembangan proses psikologis yang lebih tinggi dan konsep kolaborasi dan kecerdasan kolektif, menjadi agak jelas bahwa arus praktik dominan pendidikan jarak jauh *online* tidak konsisten dengan pandangan ini karena mereka dibangun di sekitar gagasan pengiriman konten yang objektif dan studi individu dan perolehan pengetahuan.

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

Suardi (2018, p. 21) menyatakan bahwa belajar dimulai dengan adanya semangat, dorongan, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang, sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar, belajar yang dimaksud adalah perilaku mengembangkan atau meningkatkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku. Dari pernyataan tersebut belajar merupakan hal yang sangat dekat dengan

proses perkembangan seseorang. Suatu hal yang menjadi alat kontrol dalam mempercepat perkembangan tersebut yaitu sebuah motivasi ataupun stimulus. Motivasi ataupun stimulus yang dimaksud yaitu dapat berasal dari dalam ataupun luar individu. Dalam proses perkembangannya juga terdapat penyesuaian tingkah laku yang menjadi ciri utama perkembangan. Penyesuaian tingkah laku dapat terwujud karena kegiatan belajar, bukan sebuah akibat langsung dari pertumbuhan seseorang.

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

1) Memperoleh pengetahuan

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

2) Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan,



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

### 3) Membentuk Sikap

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

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam

berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, kecakapan dan kebiasaan.

**b. Hasil Belajar**

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Akhiruddin, dkk., 2020, p. 185).

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

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, p. 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).

Sardiman (2012, 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 (2012, 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.

Lebih lanjut, Akhiruddin, dkk., (2020, p. 186) menjelaskan bahwa evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum diklasifikasikan menjadi tiga yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

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

- 1) Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari. Dalam pengenalan peserta didik diminta untuk memilih salah satu dari dua atau lebih pilihan jawaban;
- 2) Pemahaman, berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Dalam pemahaman peserta didik diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep;
- 3) Penggunaan/Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang

sesuai dalam situasi konkret dan atau situasi baru. Peserta didik dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar;

- 4) Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok. Peserta didik diminta untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar;
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru. Dalam sintesis peserta didik diminta untuk melakukan generalisasi;
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

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

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

diminta untuk menunjukkan kemampuannya dalam menjelaskan, memberi batasan dan mempertimbangkan nilai-nilai yang direspons.

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

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik,

setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. Penilaian dalam pembelajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik memiliki indikator pengukuran capaian pembelajaran yang berbeda-beda. Penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan untuk mengukur capaian kompetensi, laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi tolok ukur kesuksesan strategi pembelajaran yang diterapkan dinilai sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

## **5. Hakikat Model Pembelajaran**

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap (Tayeb, 2017, p. 48). Tanpa model konkret, guru sering mengembangkan pola pengajaran hanya berdasarkan pengalaman dan institusi masa lalu. Hal ini memberi penekanan bahwa model pembelajaran harus benar-benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik (Edelson, 2021, p. 781).

Sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami (Lotfi, et al., 2019, p. 17). Dalam kegiatan pembelajaran misalnya, model-model mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar yang dihadapi oleh anak. Model pengajaran atau model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda (Abdullah, 2017, p. 95).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Djamaludin & Wardana (2019, 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. (3) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) *Behaviorism* yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.



Akhirudddin, 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.

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

Lebih lanjut Rusmansyah, et al., (2019, p. 60) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga syarat, yaitu: (1) validitas: validitas model dapat diuji dengan pengujian validitas isi dan

validitas konstruk. Validitas isi adalah “ada kebutuhan untuk intervensi dan desain didasarkan pada *state-of-the-art* (ilmiah) pengetahuan”. (2) Kepraktisan: intervensi (model) realistik dapat digunakan dalam pengaturan di mana intervensi telah dirancang dan dikembangkan. Kepraktisan mengacu pada sejauh mana di mana pengguna (atau ahli lainnya) mempertimbangkan intervensi yang dikembangkan untuk digunakan dan lebih disukai di bawah normal kondisi. Implementasi model dalam pelaksanaan pembelajaran dapat ditinjau dari implementasi sintaksis, implementasi sistem sosial, dan implementasi prinsip reaksi. (3) Efektivitas: penggunaan intervensi (model) menghasilkan dampak yang diinginkan.

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

dan mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Zappone, et al., 2019, p. 7331).

Pendapat Purba & Situmorang (2019, p. 87) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial termasuk penentuan perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yaitu buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain, jadi melalui model pembelajaran mampu mendesain pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya (Yanti & Kurniawan, 2020, p. 62).

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

Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang dapat memperjelas berbagai kaitan di antara unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan.

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

### **a. Konsep Pembelajaran PBL**

*Problem Based Learning* (PBL) sudah dikenal sejak zaman John Dewey. PBL terdiri dari presentasi peserta didik masalah otentik dan bermakna yang dapat memudahkan mereka untuk

melakukan penyelidikan dan pertanyaan (Malmia, et al., 2019, p. 1140). Pernyataan ini diperkuat oleh Siagan, et al., (2019, p. 332) PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik untuk masalah otentik dan bermakna bagi peserta didik yang berfungsi sebagai dasar untuk investasi dan penyelidikan peserta didik, agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri, mengembangkan kemampuan dan inkuiri yang lebih tinggi, kemandirian peserta didik, dan menambah rasa percaya diri peserta didik. PBL merupakan salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat memberikan kondisi peserta didik yang aktif dan kreatif. PBL dapat meningkatkan kerjasama tim, kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan komunikasi. PBL akan mengakomodasi peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan suatu masalah, dan berpartisipasi aktif dalam membuat suatu karya atau produk setelah melalui proses pembelajaran.

PBL didefinisikan sebagai kegiatan dari kehidupan sehari-hari yang dapat mengarah pada masalah skenario (Balim, et al., 2016, p. 272; Karimi, et al., 2018, p. 1; Mezak & Papak, 2019, p. 697). Mereka menyatakan bahwa masalah skenario ini mengarah pada pembelajaran aktif proses di mana peserta didik perlu belajar bagaimana memecahkan masalah secara mandiri. PBL dimulai setelah guru memberikan skenario masalah yang diambil dari

masalah kehidupan sehari-hari (Tsatsse & Sorensen, 2021, p. 2033). Setelah proses identifikasi masalah selesai, peserta didik harus mencoba memecahkan masalah skenario menggunakan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang ada (Graesser, et al., 2018, p. 60).

PBL adalah metode pendidikan yang berpusat pada peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pembelajaran mandiri sebagai kebiasaan seumur hidup dan keterampilan kerja tim. PBL adalah metode pengajaran di mana peserta didik belajar melalui proses yang kompleks dan terbuka masalah. Masalah-masalah ini adalah masalah dunia nyata dan digunakan untuk mendorong pembelajaran peserta didik melalui prinsip dan konsep. PBL adalah baik metode pengajaran dan pendekatan kurikulum. Itu bisa berkembang kritis kemampuan berpikir, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi dan belajar sepanjang hayat (Ramadhani, et al., 2019, p. 137).

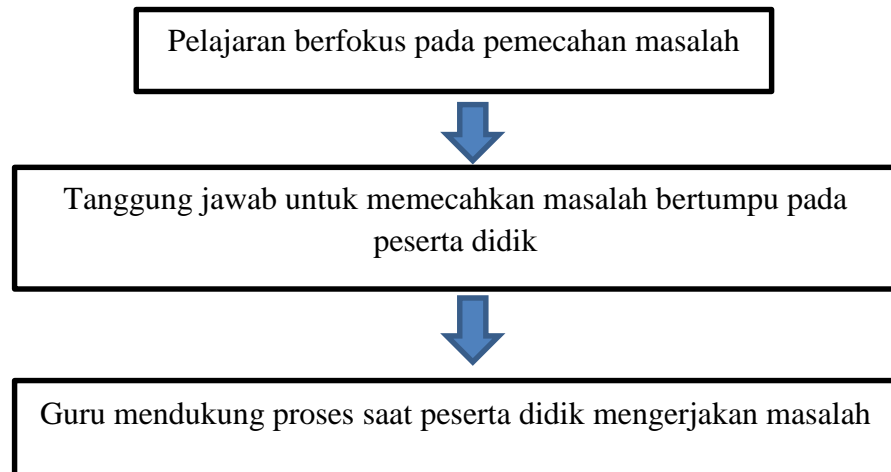
PBL adalah jenis pendekatan pendidikan yang berpusat pada peserta didik di mana peserta didik belajar topik melalui pengalaman mereka dalam memecahkan masalah terbuka. Dalam PBL, unsur pembelajaran aktif, interaktif, dan kolaboratif digabungkan untuk memungkinkan guru mengamati proses belajar peserta didik mereka. Konteks masalah dalam PBL berupa kasus dan narasi dunia nyata yang tidak ada jawaban benar atau salah (Abdullah, et al.,

2019, p. 461). Major (2018, p. 1) menjelaskan bahwa PBL adalah pendekatan konstruktivis yang menekankan belajar melalui pengalaman pemecahan masalah.

PBL adalah model pembelajaran yang didasarkan pada masalah nyata. Dalam PBL, aktivitas peserta didik adalah kerjasama untuk mengungkap atau memecahkan masalah dalam kelompok. Melalui pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dapat mengevaluasi proses penyelidikan dari masalah nyata. Ini model dapat menarik peserta didik untuk lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis (Aini, et al., 2021, p. 184). Model PBL digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multi disipliner, keterampilan dan disiplin *heuristic*, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kolaboratif, atau keterampilan kehidupan yang lebih luas (Cheng, et al., 2019, p. 802).

PBL adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Bosica, et al., 2021, p. 4). PBL merupakan jenis model pembelajaran keilmuan (saintifik) yang lebih menekankan pada sisi kognitif peserta didik (Brilingaite, et al., 2018, p. 22). Pembelajaran PBL memiliki tiga

karakteristik yang digambarkan dalam Eggen & Kauchak (2020, p. 32) berikut ini.



**Gambar 4. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah (Sumber: Eggen & Kauchak, 2020, p. 32)**

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

PBL adalah pendekatan pembelajaran mandiri dan kolaboratif yang konstruktif. Filosofi yang mendasari di balik PBL adalah bahwa pembelajaran terjadi sebagai hasil dari konstruksi makna bersama yang aktif, dialog, dan negosiasi dengan teman



sebagai. Pembelajaran biasanya dimotivasi dengan menggunakan masalah kehidupan nyata yang menantang dan autentik (Saqr, et al., 2018, p. 2). Model PBL merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah (Serevina, 2018, p. 26).

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

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu peserta didik

mencapai keterampilan mengarahkan diri. PBL meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan (Wang, et al., 2019, p. 607). *PBL* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah (Cavicchia, et al., 2018, p. 45).

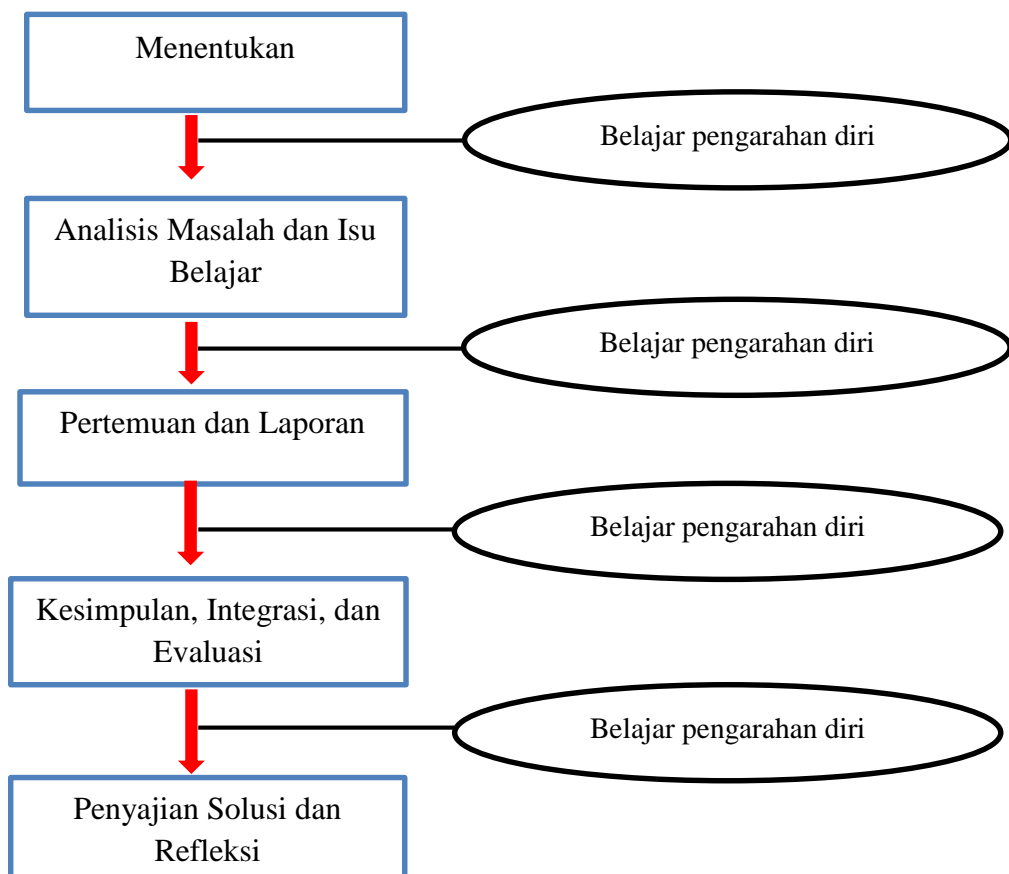
Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah,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

#### **b. Karakteristik Pembelajaran PBL**

Pbl merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Tiga ciri utama PBL adalah masalah sebagai pemicu belajar, fasilitator yang biasa disebut

tutor, dan interaksi kolaboratif kelompok kecil. Proses ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengaktifkan pengetahuan sebelumnya serta mengelaborasi melalui diskusi dengan teman sebaya, menjelaskan kepada diri sendiri dan orang lain, dan menjawab pertanyaan. Elaborasi diharapkan untuk mempromosikan regulasi diri kognitif dan motivasional dan meningkatkan keterampilan belajar (Saqr, et al., 2018, p. 3).

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



**Gambar 5. Keberagaman Pendekatan PBL**  
(Sumber: Nurdyansyah & Fahyuni, 2016 86)

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

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

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

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

PBL digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan: (1) penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multi disipliner; (2) penguasaan keterampilan proses dan

disiplin heuristic; (3) belajar keterampilan pemecahan masalah; (4) belajar keterampilan kolaboratif; dan (5) belajar keterampilan kehidupan yang lebih luas.

**c. Sintaks Pembelajaran PBL**

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

Jika ada masukan atau revisi, mereka harus memperbaikinya dan terakhir yaitu membuat kesimpulan apakah hipotesisi yang telah mereka buat diterima tau ditolak. Tugas pendidik adalah sebagai fasilitator yang menyajikan masalah atau pertanyaan. Model PBL, peserta didik diorganisasikan untuk berada pada sekitar pertanyaan-

pertanyaan atau masalah-masalah yang berkaitan dengan kepentingan sosial dan pribadinya. Pembelajaran diarahkan pada situasi nyata, menghindari jawaban sederhana dengan memperbolehkan adanya keragaman solusi yang kompetitif beserta argumentasi (Shofiyah & Wulandari, 2018, p. 33).

Sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016, p. 88) sebagai berikut.

**Tabel 2. Sintaks Pembelajaran PBL**

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

(Sumber: Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 88)

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

**Tabel 3. Langkah-Langkah Pembelajaran PBL**

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

#### 1) Pengumpulan data dan eksperimen

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

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

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

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

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

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

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

Menurut Trianto (2010, 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 dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran PBL**

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

menyampaikan pendapat dan berdiskusi. (3) Suasana kelas tidak membosankan dan menyita fokus peserta didik.

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

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

- 1) Keunggulan
  - a) Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
  - b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru.
  - c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
  - d) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
  - e) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga mendorong peserta didik untuk

melakukan evaluasi diri terhadap hasil maupun proses belajarnya.

- f) Dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja.
- g) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
- h) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- i) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- j) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

2) Kelemahan:

- a) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b) Membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Shoimin (2014, p. 132) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut. (1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah. (2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman

peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Hasil studi Ranjanie & Rajeswari (2016, p. 2) bahwa PBL lebih efektif dalam mengembangkan metakognisi kesadaran di kalangan peserta didik dan peningkatan potensi akademik peserta didik dalam pembelajaran genetik. Merritt et al., (2017, p. 3) juga menyatakan bahwa PBL merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan akademik ilmiah peserta didik K-8 pencapaian, termasuk retensi pengetahuan, pengembangan konseptual, dan sikap. Tujuan dari PBL adalah mempelajari isi, keterampilan proses, keterampilan memecahkan masalah, dan belajar dalam kehidupan yang lebih luas masa depan. Menghadapi tantangan abad 21, guru harus mempersiapkan peserta didik untuk menjadi mampu menjadi peneliti, kritis, dan kreatif (Kassab et al., 2017)

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

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

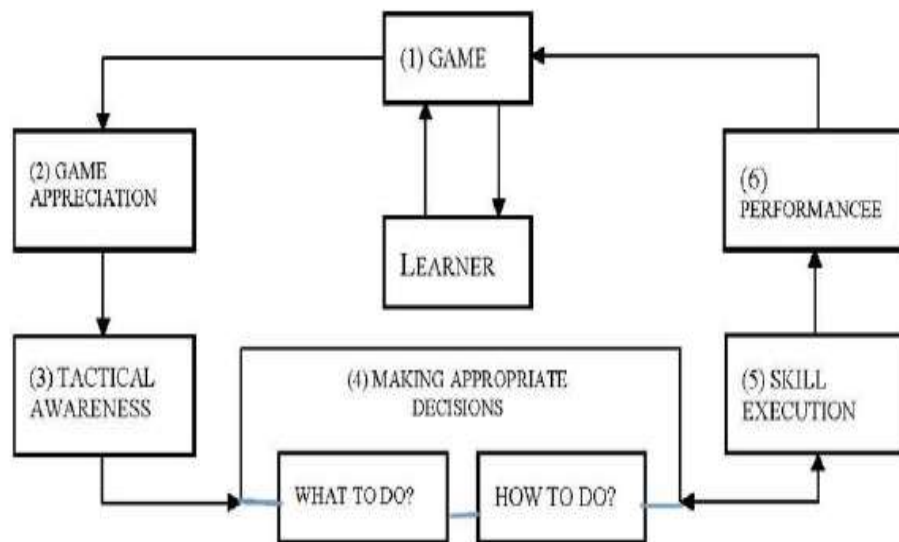
*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah model pembelajaran dengan metodologi yang awalnya dikembangkan di Loughborough College, Inggris untuk merencanakan anak-anak untuk bermain. Pada tahun 1982, Dugout and Thrope mengembangkan TGfU karena mereka melihat banyak anak meninggalkan latihan yang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

Lebih lanjut diungkapkan 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

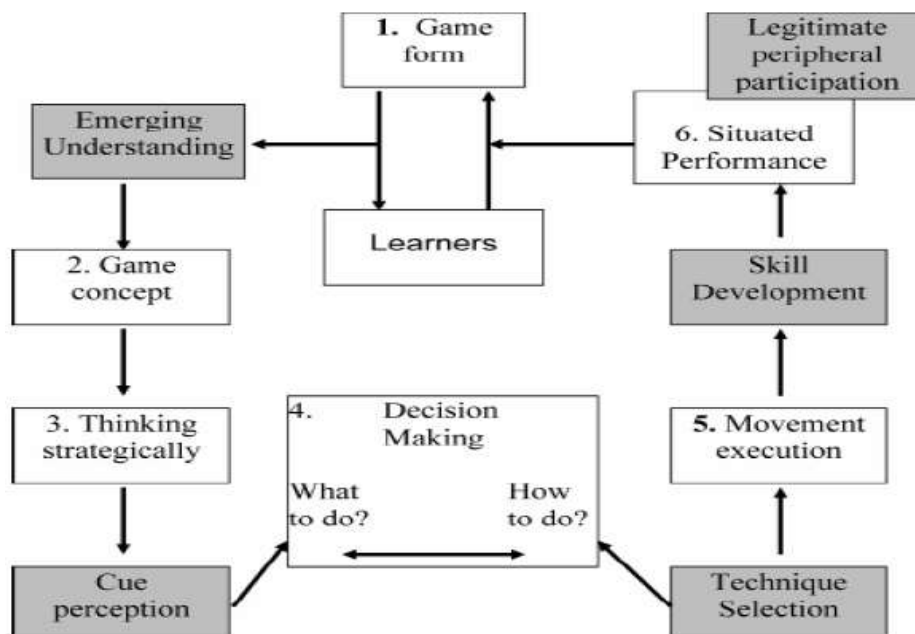
mengarah pada peningkatan sifat latihan yang sebenarnya dengan tujuan agar tujuan sekolah yang sebenarnya meliputi bidang intelektual, penuh perasaan, dan psikomotorik dapat tercapai dan berjalan dengan baik.

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, p. 27). Model TGfU berkembang sebagai aplikasi praktis menggunakan model pembelajaran berbasis permainan enam langkah melalui pendekatan taktis teknis, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 4, 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. 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, p. 15)





**Gambar 6. Original TGfU Model, 1982 (with permission, Rod Thorpe)**  
**(Sumber: Nathan, 2019, p. 15)**



**Gambar 7. Revised TGfU, 2002 (with permission David Kirk)**  
**(Sumber: Nathan, 2019, p. 15)**

Pendapat Barba-Martin et al., (2020, p. 12) menyatakan bahwa TGfU didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah: (1) transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global,

menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda; (2) modifikasi-representasi, terdiri dari adaptasi game sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh peserta didik, menjaga struktur taktis; (3) modifikasi-berlebihan; prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama; dan (4) kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

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

- a. Permainan atau game permainan diperkenalkan dengan cara permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan peserta didik.
- b. Apresiasi permainan atau *Game appreciation* Peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.
- c. Pertimbangan taktik atau *tactical awareness* peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.
- d. Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*. Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik dituntut untuk

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

Urutan pembelajaran model TGfU berdasarkan pendapat Nopembri & Saryono (2012, p. 1) adalah sebagai berikut. (a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan. (b) *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut. (c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru. (d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Miller (2015, p. 9) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU adalah ketika mempelajari pengambilan keputusan yang kompleks dan keterampilan eksekusi teknis dalam lingkungan yang dikembangkan *game*. Harvey, et al., (2020, p. 13) menekankan perlunya model pedagogis seperti TGfU. Bertujuan untuk meningkatkan kapasitas peserta

didik dalam mengevaluasi situasi permainan dan mengembangkan taktik pemikiran. Hasil penelitian Aryanti, dkk., (2021) bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGfU membuat kemampuan psikomotorik peserta didik dan meningkatkan keterampilan servis bulutangkis.

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, p. 5532). García-Castejón, et al., (2021, p. 572) menegaskan bahwa menggunakan TGfU secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran (Alcalá & Garijo, 2017, p. 17) serta meningkatkan waktu latihan aktivitas fisik sedang dan berat (Wang & Wang, 2018, p. 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, p. 7), bersama dengan perasaan otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil.

Pembelajaran Kooperatif dan TGfU ini memfasilitasi hibridisasi peserta didik dengan model lain. Studi empiris pada program longitudinal hibrida dari model SE dan TGfU, mengembangkan konten yang berbeda, seperti sepak bola, tenis, bulu tangkis, *softball*, dan bola voli, telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam niat untuk aktif secara fisik, menciptakan kepatuhan olahraga yang baik untuk meningkatkan

kebiasaan sehat di masa depan (Gil-Arias, et al., 2017, p. 9) meningkatkan domain afektif, kognitif, dan fisik peserta didik. Hibridisasi semacam ini dapat berguna untuk membantu guru mengakses pendekatan multi-model di kelas mereka yang beradaptasi dengan kerangka pendidikan saat ini (Casey & MacPhail, 2018, p. 12).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan teknik dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yudha, dkk., (2017) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Teacing Games For Understanding* (TGFU) terhadap Hasil Belajar *Passing* Kontrol Bola basket”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGFU terhadap hasil belajar *passing control* bola basket. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen sesungguhnya dengan menggunakan rancangan penelitian *the randomized pretest posttest control group*. Populasi penelitian adalah

peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sawan Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 12 kelas. Pengambilan sampel dengan teknik *simple random sampling*. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes obyektif, observasi dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan Uji *Independent Samples Test*. Berdasarkan uji *Independent Samples Test* angka signifikansi yang diperoleh adalah 0,00 ( $<0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe TGFU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing control* sepakbola pada peserta didik. Model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Syamsuar & Abidin (2016) yang berjudul “Perbandingan efektivitas model pembelajaran TGfU dan *inquiry* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran olah raga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbezaan efektivitas motivasi dan hasil belajar kesegaran 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*, 2) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kecergazan fizikal antara kelas TGFU dengan Kelas *Inquiry* di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signifikan 0.000.

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

akan membuat peserta didik tersebut merasa jenuh serta kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### C. Kerangka Pikir

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

Penerapan model PBL dipilih karena menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, *PBL* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan

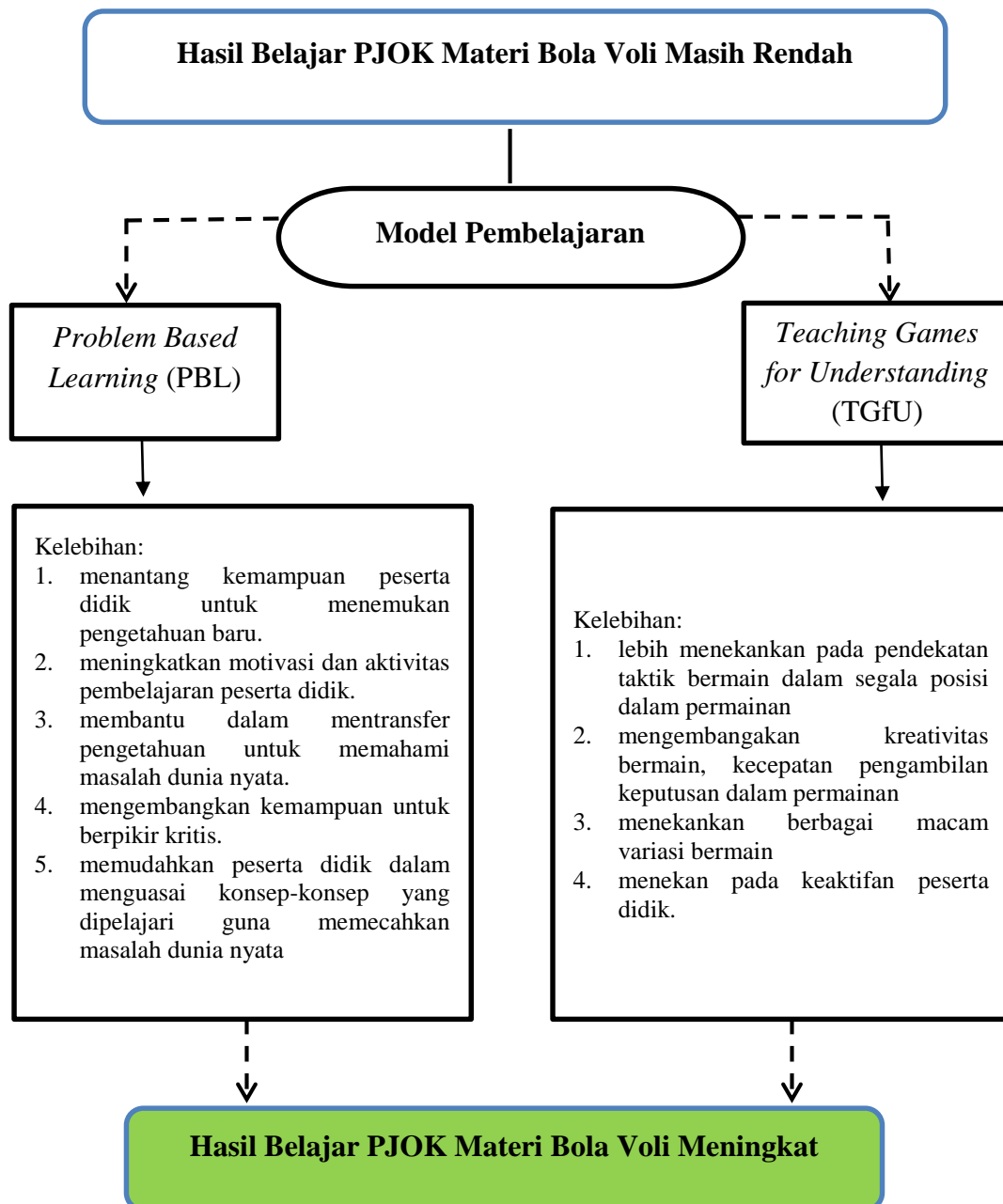


teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah. PBL merupakan pembelajaran aktif, progresif berpusat pada masalah yang tidak terstruktur yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. PBL merupakan metode pembelajaran yang menantang peserta didik agar belajar untuk belajar, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi atas permasalahan yang nyata dan permasalahan digunakan untuk meningkatkan rasa keingintahuan serta kemampuan kritis dan analisis atas materi pelajaran.

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

Model pembelajaran TGFU yang diterapkan kepada peserta didik, membuat peserta didik terlibat aktif dalam permainan, mereka dapat melakukan teknik dasar dalam permainan melalui pola bermain yang menyenangkan. Peserta didik tidak cepat merasakan kebosanan, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman gerak dan pengalaman belajar dengan jumlah waktu yang cukup banyak. Sistem *game* yang diterapkan dalam model TGFU bukan bersifat kompetitif atau turnamen, sehingga

peserta didik tidak terbebani oleh kemenangan maupun kekalahan. Berdasarkan penjelasan pada kerangka berpikir di atas, maka dapat dibuat bagan kerangka berpikir sebagai berikut.



**Gambar 8. Bagan Kerangka Berpikir**

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

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

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul.
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul.
3. Ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Sugiyono (2017, p. 72) menyatakan penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian sosial untuk mencari seberapa besar pengaruh suatu perlakuan, maka harus membandingkannya sebelum mendapatkan perlakuan, dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2017, p. 73). Penelitian eksperimen memiliki beberapa desain penelitian, Sugiyono (2017, p. 73) menyebutkan *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, and Quasi Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*.

Sugiyono (2017, p. 114) menyatakan kuasi eksperimen atau eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Keduanya kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dan diberi *posttest* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Rancangan penelitian ini disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 4. Desain Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design***

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Tindakan</b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen 1 (PBL)	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
Eksperimen 1 (TGfU)	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>X<sub>2</sub></b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan:

- X<sub>1</sub> : perlakuan model PBL
- X<sub>2</sub> : perlakuan model TGfU
- O<sub>1</sub> : hasil *pretest* kelompok eksperimen 1
- O<sub>2</sub> : hasil *posttest* kelompok eksperimen 1
- O<sub>3</sub> : hasil *pretest* kelompok eksperimen 2
- O<sub>4</sub> : hasil *posttest* kelompok eksperimen 2

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, penelitian melakukan dua kali tes pada masing-masing kelompok. Tes awal dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok eksperimen 2 untuk mengetahui hasil awal hasil belajar PJOK materi bola voli 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 antara kedua nilai di kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 akan menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Tepatnya terletak di, Jl.Imogiri Timur km10, Ketonggo, Ketonggo, Wonokromo, Kec. Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55791. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2022-Januari 2023.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Secara *universal* populasi ialah totalitas objek riset yang berbentuk barang, hewan, tanaman, indikasi klinis, indikasi instan, nilai hasil uji, manusia, informan, kejadian yang terjalin serta area yang digunakan selaku sumber informasi primer serta mempunyai ciri tertentu dalam sesuatu riset (Ibrahim, dkk., 2018, p. 105). Arikunto (2019, p. 173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul yang berjumlah 147 peserta didik dari lima kelas.

### 2. Sampel

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 memiliki 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 VIII B dan VIII A. Dimana peneliti melakukan undian untuk mendapatkan kelompok eksperimen 1 (PBL) dan kelompok eksperimen 2 (TGfU). Berdasarkan hal tersebut, didapatkan kelas VIII B berjumlah 30 peserta didik sebagai kelompok eksperimen 1 (PBL) dan kelas VIII A yang berjumlah 28 sebagai kelompok eksperimen 2 (TGfU).

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Setiap penelitian mempunyai objek yang dijadikan sasaran dalam penelitian. Objek tersebut sering disebut sebagai gejala, sedangkan gejala-gejala yang menunjukkan variasi baik dari jenisnya maupun tingkatnya disebut variabel. Dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu Model TGfU dan PBL dan variabel terikat yaitu hasil belajar PJOK materi bola voli. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah 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 tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Hasil belajar PJOK materi bola voli adalah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran PJOK materi bola voli teknik *passing* bawah, yang diukur berdasarkan kemampuan teknik *passing* bawah dan pengetahuan tentang teknik *passing* bawah. Hasil tes kemampuan teknik *passing* bawah dan pengetahuan tentang teknik *passing* bawah kemudian dijumlahkan.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Arikunto (2019, p. 175), menjelaskan 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. Penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19, sehingga peneliti menerapkan protokol kesehatan dengan ketat.

## **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen didefinisikan sebagai alat ukur yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati (Sugiyono, 2017, p. 148). Selaras dengan hal tersebut, Arikunto (2019, p. 203) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

### **a. Instrumen Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli**

#### **1) Tes *Passing* Bawah Bola Voli**

Tes *passing* bawah dalam permainan bolavoli diukur menggunakan lembar observasi. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan objek dari pengamatan dan telah disediakan kolom *check list*, sehingga peneliti tinggal membubuhkan tanda *check* (✓) pada kolom tersebut. Adapun kisi-kisi instrumen *passing* bawah penelitian pada Tabel 5 sebagai berikut.

**Tabel 5. Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli**

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

**Penilaian:**

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

2) Tes Pengetahuan *Passing* Bawah Bola Voli

Tes pengetahuan tentang teknik *passing* bawah menggunakan instrumen soal pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Mahmud (2018, p. 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk

mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut Mahmud (2018, p. 186) menyatakan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut.

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

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Tes Pengetahuan *Passing* Bawah)**

<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir</b>
Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	Fase Persiapan	1, 2, 3
	Fase Pelaksanaan	4, 5, 6
	Fase <i>Follow Through</i>	7, 8, 9,
<b>Jumlah</b>		<b>9</b>

**Penilaian:**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Maksimal (9)}} \times 100\%$$

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Siyoto & Sodik (2015, p. 69) menyatakan bahwa “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Uji validasi secara empirik terbagi menjadi tiga kelompok yaitu validasi isi, validasi konstruk, dan validasi berdasar kriteria. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas isi menurut Ley (Azwar, 2018, p. 111) adalah sejauhmana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain aitem yang hendak diukur. Penilaian terhadap kelayakan suatu tampilan aitem-aitem kemudian analisis yang lebih dalam dilakukan dengan maksud untuk menilai kelayakan isi aitem sebagai jbaran dari indikator atribut yang diukur (Azwar, 2018, p. 112). Straub menyatakan penilaian ini bersifat kualitatif dan *judgemental* dan dilaksanakan oleh *expert* (Azwar, 2018, p. 112).

Dosen ahli sebagai validator dalam penelitian ini yaitu Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Bapak Dr. Yudanto, M.Pd, dan 1 guru PJOK di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Data hasil penilaian validator ahli dari lembar validasi instrumen penilaian dianalisis untuk mengetahui validitas isi dari instrumen. Pada penelitian ini, validitas isi dianalisis menggunakan validitas konstruk. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen tes unjuk kerja *passing* bahwa bola voli didapatkan nilai koefisien validitas sebesar 0,78 (validitas baik) dan instrumen tes

pengetahuan *passing* bawah didapatkan nilai koefisien validitas sebesar 0,80 (validitas baik).

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang memiliki konsisten dan apabila instrumen itu digunakan lagi pada obyek yang sama dengan metode yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2017, p. 268). Namun gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2018, p. 7). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Alpha Cronbach. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen tes unjuk kerja *passing* bahwa bola voli didapatkan nilai *ICC* sebesar 0,82 (reliabilitas baik) dan instrumen tes pengetahuan *passing* bawah didapatkan nilai *ICC* sebesar 0,88 (reliabilitas baik)

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorof Smirnov* dengan bantuan SPSS 16. Jika nilai  $p >$  dari 0,05 maka data

normal, akan tetapi sebaliknya jika hasil analisis menunjukkan nilai  $p < 0,05$  maka data tidak normal (Sugiyono, 2017, p. 122).

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

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Anova Test*, jika hasil analisis menunjukkan nilai *p-value*  $>$  dari 0.05, maka data tersebut homogen, akan tetapi jika hasil analisis data menunjukkan nilai  $p <$  dari 0.05, maka data tersebut tidak homogen.

### **2. Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16. Ananda & Fadhli (2018, p. 281) menyatakan *test t* atau *t-test* adalah teknik analisa statistik yang dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua mean sampel atau tidak. Analisis yang digunakan yaitu *paired sample test* dan *independent sample t-test*. Pedoman dalam membandingkan *t-test* hitung dengan *t-test* tabel adalah:

- a. Jika harga *t-test* hitung sama atau lebih besar dari *t-test* tabel berarti perbedaan perhitungan signifikan.
- b. Jika harga *t-test* hitung lebih kecil dari *t-test* tabel berarti perbedaan perhitungan tidak signifikan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Pada uraian bab ini akan dipaparkan tentang deskripsi data hasil penelitian, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan. Data yang diolah adalah hasil dari hasil belajar PJOK materi bola voli (*pretest* dan *posttest*). Penelitian dilakukan terhadap dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen PBL berjumlah 30 peserta didik, sedangkan kelompok eksperimen TGfU berjumlah 28 peserta didik. Penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan. Hasilnya dijelaskan sebagai berikut.

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

Data pokok yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar PJOK materi bola voli. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mendapatkan nilai akhir yang kemudian akan dapat memperlihatkan keefektifan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola voli. Sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu akan dianalisis mengenai nilai rata-rata peserta didik yang diperoleh, baik pada kelompok eksperimen 1 maupun 2. Hasilnya dijelaskan sebagai berikut.

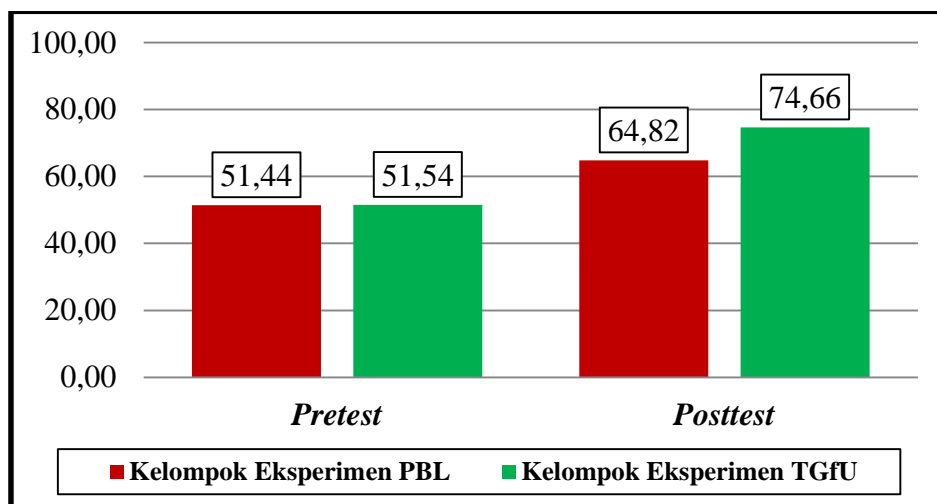
Hasil belajar PJOK materi bola voli sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*), maka perlu dilakukan pengolahan dan analisis data terhadap nilai *pretest* dan *posttest*. Tujuan tes pada awal pembelajaran adalah untuk mengetahui hasil belajar PJOK materi bola voli awal dan tes sesudah proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar PJOK materi bola voli akhir peserta didik. Tes dilakukan pada kedua kelompok yang digunakan dalam penelitian ini. Rekapitulasi ditunjukkan pada Tabel 7 sebagai berikut.

**Tabel 7. Rata-rata Nilai Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen PBL dan Kelompok Eksperimen TGfU**

Deskripsi	Kelompok Eksperimen PBL		Kelompok Eksperimen TGfU	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	30	30	28	28
<i>Mean</i>	51,44	64,82	51,54	74,66
<i>Median</i>	51,39	62,50	51,39	75,70
<i>Mode</i>	47,22	61,12	47,22	76,39
<i>SD</i>	6,53	6,39	5,97	5,11
<i>Minimum</i>	37,50	51,39	41,67	66,67
<i>Maximum</i>	62,50	76,39	62,50	86,11
<i>Sum</i>	1543,10	1944,56	1443,10	2090,38

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar PJOK materi bola voli pada kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU. Nilai *mean* atau rata-rata *pretest* kelompok eksperimen PBL adalah 51,44 dan nilai *posttest* 64,82 sedangkan kelompok eksperimen TGfU rata-rata *pretest* sebesar 51,54 dan *posttest* 74,66. Berikut adalah diagram nilai rata-rata hasil belajar PJOK materi bola voli pada kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU pada gambar 9.





**Gambar 9. Rata-rata Nilai Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen PBL dan Kelompok Eksperimen TGfU**

## 2. Hasil Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dianalisis menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS. Data dikatakan normal jika  $p\text{-value} \geq 0,05$ , begitupun sebaliknya dikatakan tidak terdistribusi normal jika  $p\text{-value} \leq 0,05$ . Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola voli disajikan pada Tabel 8 sebagai berikut.

**Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli**

Kelompok	<i>p-value</i>	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> PBL	0,417	0,05	Normal
<i>Posttest</i> PBL	0,144	0,05	Normal
<i>Pretest</i> TGfU	0,087	0,05	Normal
<i>Posttest</i> TGfU	0,228	0,05	Normal

Dari hasil Tabel 8 di atas dapat dilihat bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola voli kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU memiliki nilai *p-value* > 0,05, maka variabel berdistribusi normal. Oleh karena itu data ini dapat dianalisis selanjutnya karena telah memenuhi syarat untuk dianalisis lanjut. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 6 halaman 96.

**b. Uji Homogenitas Data**

Tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang sama atau homogen. Kaidah homogenitas jika *p-value* > 0,05, maka tes dinyatakan homogen, jika *p-value* < 0,05, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola voli dapat dilihat pada Tabel 9 sebagai berikut.

**Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli**

Kelompok	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Pretest-Pottest</i> PBL	1	58	0,929	Homogen
<i>Pretest-Pottest</i> TGfU	1	54	0,638	Homogen

Dari Tabel 9 di atas dapat dilihat nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola voli kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU diperoleh *p-value* > 0,05, sehingga data bersifat homogen. Oleh karena semua data bersifat homogen, maka analisis data dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 7 halaman 97.

### 3. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan *paired sample test* dan *independent t test* dengan menggunakan bantuan SPSS 23. Persamaan kemampuan akhir (*posttest*) peserta didik antara kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU dapat diketahui melalui pengujian terhadap nilai *posttest* pada masing-masing kelompok. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data hasil *posttest* diketahui bahwa penyebaran nilai *pretest* berdistribusi normal dan homogen, sehingga untuk pengujian digunakan statistik uji parametrik, yaitu uji *t*, dengan taraf signifikansi 5%.

#### a. Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar PJOK

Hipotesis yang pertama yang akan diuji dalam penelitian ini berbunyi sebagai berikut.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul

Ha : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul

Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai  $p-value < 0.05$ . Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel 10 berikut.

**Tabel 10. Uji-t Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Kelompok Eksperimen PBL**

Data	Rata-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	$p-value$	%
<i>Pretest</i>	51,44	9,766	2,045	0,000	26,01%
<i>Posttest</i>	64,82				

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 10 di atas, dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  9,766 dan  $t_{tabel}$  (df 30-1) 2,045 dengan  $p-value$  0,000 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul”, **diterima**. Bersarnya peningkatan hasil belajar PJOK materi bola voli setelah diberikan model pembelajaran PBL yaitu sebesar 26,01%.

**b. Pengaruh Model Pembelajaran TGfU terhadap Hasil Belajar PJOK**

Hipotesis yang kedua yang akan diuji dalam penelitian ini berbunyi sebagai berikut.

$H_o$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul

Ha : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul

Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai  $p-value < 0.05$ . Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel 11 berikut.

**Tabel 11. Uji-t Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Kelompok Eksperimen TGfU**

Data	Rata-rata	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	p-value	%
<i>Pretest</i>	51,54	17,241	2,052	0,000	44,86%
<i>Posttest</i>	74,66				

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 11 di atas, dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  17,241 dan  $t_{tabel}$  (df 28-1) 2,052 dengan  $p-value$  0,000 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul”, **diterima**. Bersarnya peningkatan hasil belajar PJOK materi bola voli setelah diberikan model pembelajaran TGfU yaitu sebesar 44,86%.

**c. Perbedaan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Kelompok Eksperimen PBL dan Kelompok Eksperimen TGfU**

Hipotesis ketiga yang diajukan yaitu “Ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1

Pleret Kabupaten Bantul”. Hasil analisis disajikan pada Tabel 12 sebagai berikut.

**Tabel 12. Hasil Uji-*t Posttest* Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Kelompok Eksperimen PBL dan Kelompok Eksperimen TGfU**

Kelompok	Mean	t hitung	t tabel	p-value	Keputusan
PBL	64,82	6,445	1,673	0,000	Ha diterima
TGfU	74,66				

Berdasarkan Tabel 12 di atas, diperoleh  $t_{hitung}$  6,445 dan  $t_{tabel}$  (df 58-2) 1,673 dengan  $p-value$  0,000 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi “Ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul”, diterima. Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU mempunyai selisih sebesar 9,84, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PJOK materi bola voli kelompok eksperimen dengan perlakuan penggunaan model pembelajaran TGfU lebih baik daripada kelompok model pembelajaran PBL.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah diuraikan di atas telah menjelaskan mengenai berbagai data yang telah diperoleh dalam penelitian ini. Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model

pembelajaran PBL dan model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik.

### **1. Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar PJOK materi Bola Voli**

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar PJOK materi bola voli. Hal ini terbukti dengan adanya hasil uji-t yang dilakukan terhadap *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola voli. Pembelajaran model PBL, peserta didik dituntut untuk membangun keyakinan diri sehingga akan tercipta rasa ingin tahu yang tinggi, jujur, teliti, dan berusaha keras agar masalah yang dihadapi dapat diselesaikan. Peserta didik juga dibiasakan agar dapat menyampaikan ide atau gagasannya secara terbuka dengan difasilitasi oleh guru. Mereka juga dilatih untuk mampu membuat keputusan, berani berspekulasi serta mampu merefleksikan keefektifan proses pemecahan masalah.

Hasil penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan Sugihartono (2019) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran PBL terhadap hasil pembelajaran senam irama poco-poco olahraga, pada pembelajaran PJOK di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan waktu efektif peserta didik dalam pembelajaran PJOK dengan indikator giat bergerak, berlatih dan aktif selama proses pembelajaran senam. Penerapan model pembelajaran PBL

dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya perhatian dan waktu efektif giat bergerak, serta berkurangnya waktu bebas dan istirahat.

Penelitian yang dilakukan Hamzah & Hadiana (2018) menunjukkan bahwa model PBL berpengaruh signifikan terhadap keterampilan *passing* futsal peserta didik kelas XI IPA 1 MAN 1 Kuningan, dengan hasil diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 17.345 dan sig (0.000) <(0.05). Artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengaruh model PBL terhadap keterampilan *passing* bola futsal. Hasil penelitian Jojo, dkk., (2019) berdasarkan perhitungan data, diperoleh hasil kemampuan lompat jauh dengan model PBL dengan  $t_{hitung} = 8.99 > t_{tabel} = 1.99$  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.

Penelitian yang dilakukan Panuntun (2020) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL berpengaruh terhadap hasil belajar sepak bola pada kelas XI SMK HKTI 2 Banjarnegara. Hasilnya menunjukkan bahwa belajar sepak bola (*dribbling*) dengan menggunakan model pembelajaran PBL memiliki pengaruh dan peningkatan sebesar 6,88%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan



Parwata (2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran PBL efektif terhadap peningkatan hasil belajar PJOK secara signifikan.

Selama menggunakan model pembelajaran PBL dalam proses belajar peserta didik menemukan kebermaknaan dalam proses tersebut. Hal itu dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar menjadi lebih baik lagi. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan bahwa model pembelajaran PBL menjadikan peserta didik lebih mengingat akan materi yang dipelajari serta dapat meningkatkan pemahamannya. Hal tersebut terjadi karena pengetahuan yang diperoleh peserta didik dekat dengan konteks praktiknya, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih menancap dan akan lebih ingat.

Pembelajaran yang menerapkan model PBL dalam proses pembelajaran memberikan banyak keuntungan di antaranya peserta didik aktif, meningkatkan kemampuan berpikir serta mampu menyelesaikan masalah. Hal ini sesuai dengan kelebihan model PBL, yakni dengan adanya PBL peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan karena menemukan sendiri konsep tersebut dan dapat mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah. Dengan cara peserta didik menemukan konsep sendiri peserta didik akan lebih memahami tentang apa yang dipelajari, diharapkan konsep tersebut akan membekas tajam dalam ingatan peserta didik. Kelebihan dari model ini yaitu, peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya diserap dengan baik, peserta didik dilatih untuk tetap bekerja sama dengan

peserta didik lain, dan peserta didik dapat memperoleh pemecahan dari berbagai (Purbarani dkk., 2018).

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).

Sebagai model pembelajaran, ada lima tahap pembelajaran pada PBL. Lima tahap ini sering disebut tahap interaktif, yang juga sering disebut sintaks dari PBL. Lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tiap tahapan pembelajaran tergantung pada jangkauan masalah yang diselesaikan. Sintaks model PBL yaitu orientasi peserta didik pada situasi masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Ariswati, 2018).

Karakteristik model pembelajaran PBL menggunakan masalah dan tantangan yang ada untuk menguji keterampilan bukanlah ide yang

baik, tetapi masalah dapat membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah; peserta didik menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari, melewati proses untuk mencapai penyelesaian, dan munculnya informasi baru ketika melakukan proses, persepsi atas masalah dan penyelesaian bisa berubah-ubah; masalah diselesaikan oleh peserta didik, guru berperan sebagai pendamping dan penyedia; pemberian petunjuk untuk menganalisis masalah, dan menetapkan solusi yang tepat.

Konsep dari model pembelajaran PBL yaitu peningkatan pola berpikir peserta didik yang lebih kritis (Sari & Prasetyo, 2021, p. 2). PBL merupakan suatu pembelajaran yang penyampaian dilakukan oleh peserta didik dengan menyajikan suatu pertanyaan, pendidik memfasilitas penyelidikan, dan peserta didik membuka dialog untuk menyelesaikan pertanyaan (Ridlo, 2020, p. 311). PBL memiliki pola berpikir yang diterapkan dalam metode PBL, yaitu: berpikir membuat perencanaan, berpikir analogis, berpikir analogis, berpikir sistematis, berpikir generatif.

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).

## **2. Pengaruh Model Pembelajaran TGfU terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli**

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran TGfU efektif untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola voli. Hal ini terbukti dengan adanya hasil uji-t yang dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar PJOK materi bola voli. Melalui pembelajaran TGfU peserta didik dapat ditingkatkan dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan teknis, saling mendukung, kinerja permainan, keterlibatan permainan, kesenangan, kompetensi yang dirasakan, dan niat untuk aktif secara fisik setelah implementasi unit TGfU. Peserta didik dan guru akan merasakan peningkatan pada berbagai variabel di atas sebagai hasil dari proses implementasi TGfU (Morales-Belando, et al., 2018).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Aryanti, dkk., (2021) bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGfU membuat kemampuan psikomotorik peserta didik dan meningkatkan keterampilan servis bulutangkis. Penelitian Qohhar & Pazriansyah (2019) terdapat pengaruh pemberian model pembelajaran TGfU terhadap keterampilan teknik dasar sepakbola. Model pembelajaran TGfU yang diterapkan kepada peserta didik, membuat peserta didik terlibat aktif

dalam permainan, dan dapat melakukan teknik dasar. Sistem game yang diterapkan dalam model TGFU bukan bersifat kompetitif atau turnamen, sehingga peserta didik tidak terbebani oleh kemenangan maupun kekalahan. Game yang dimainkan oleh peserta didik dalam pembelajaran sepakbola merupakan jenis game yang menyenangkan dengan pola modifikasi dengan tingkatan kesukaran yang bervariasi.

Penelitian Riyanto, dkk., (2021) menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap peningkatan hasil belajar PJOK peserta didik. TGfU memfokuskan pendekatan taktikal secara tidak langsung seperti cara berfikir, menyelesaikan masalah, berinisiatif sebelum menggunakan kemahiran yang rigid sifatnya. Teknik yang digunakan harus merangsang minat peserta didik tentang pelajaran tersebut berbanding menggunakan teknik pengajaran secara langsung. TGfU memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk bermain. TGFU telah menekankan tidak hanya pentingnya taktik tetapi juga cara di mana taktik dipelajari. Dari perspektif pedagogis, bahwa peserta didik yang terlibat di tingkat yang lebih tinggi belajar lebih banyak. Peserta didik yang diberikan kesempatan lebih banyak belajar maka akan semakin mampu menguasai taktik dan teknik dalam suatu permainan khususnya dalam penelitian ini permainan bola voli.

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. 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, p. 27).

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, p. 5532). García-Castejón, et al., (2021, p. 572) menegaskan bahwa menggunakan TGfU secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran (Alcalá & Garijo, 2017, p. 17) serta meningkatkan waktu latihan aktivitas fisik sedang dan berat (Wang & Wang, 2018, p. 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, p. 7), bersama dengan perasaan otonomi, kompetensi, dan kemandirian diri dalam permainan sisi kecil.

Pendapat Barba-Martin et al., (2020, p. 12) menyatakan bahwa TGfU didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah: (1) transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global,

menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda; (2) modifikasi-representasi, terdiri dari adaptasi game sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh peserta didik, menjaga struktur taktis; (3) modifikasi-berlebihan; prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama; dan (4) kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

### **3. Perbedaan Model Pembelajaran PBL dan TGfU terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli**

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran TGfU efektif daripada model pembelajaran PBL untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar PJOK materi bola voli. Hal ini terbukti dengan adanya hasil uji-t yang dilakukan terhadap nilai *postest* peserta didik kelompok eksperimen PBL dan kelompok eksperimen TGfU. Selain itu ditentukan dari hasil nilai *mean* atau rata-rata hasil belajar PJOK materi bola voli, serta berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar PJOK materi bola voli setelah menggunakan model pembelajaran TGfU. Penelitian ini mengungkapkan bahwa TGfU secara praktis membantu meningkatkan permainan dan mengajar olahraga. Dengan model pembelajaran ini anak lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran PJOK.

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 voli. Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat perkembangan hasil permainan bola voli dengan model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi (2) tidak terdapat perkembangan hasil permainan bola voli dengan model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola normal. Simpulan, pemberian program pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi meningkatkan hasil belajar permainan bola voli.

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).

Selain itu, kunci keberhasilan TGfU adalah teknik bertanya dan relevansinya dengan peserta didik tentang pengenalan aturan dan teknik. Fokusnya adalah pada peserta didik dan pemecahan masalah. Pendekatan pengajaran ini sangat efektif menggunakan pembelajaran aktif di mana peserta didik belajar melalui permainan. Dalam permainan, peserta didik mengamati pemain lain, berpikir tentang taktik, membuat keputusan tentang penggunaan keterampilan olahraga, dan menyelesaikan masalah taktis yang muncul selama pertandingan.

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 voli.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dari segi pelaksanaan teknis maupun dalam pengontrolan variabel. Oleh karena itu, persiapan sebelum melakukan penelitian harus diperhatikan untuk menghasilkan *output* yang baik. Baik dari persiapan perangkat pembelajaran, instrumen, kondisi sampel serta kontrol variabel yang digunakan. Banyaknya kegiatan peserta didik yang menyebabkan beberapa peserta didik terlambat dalam mengikuti proses belajar mengajar dan peserta didik menjadi tertinggal pada beberapa materi.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Hal tersebut ditunjukkan dengan *p-value*  $(0,000) < (0,05)$  dan peningkatan sebesar 26,01%.
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Hal tersebut ditunjukkan dengan *p-value*  $(0,000) < (0,05)$  dan peningkatan sebesar 44,86%.
3. Ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul. Model pembelajaran TGfU lebih baik daripada model pembelajaran PBL, hal tersebut ditunjukkan dengan *p-value*  $(0,000) < (0,05)$  dan selisih kedua kelompok sebesar 9,84.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan temuan dan kesimpulan sebelumnya, maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan sebuah model dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menggunakan suatu model dalam pembelajaran perlu melihat kondisi peserta didik terlebih dahulu. Model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar salah satunya model pembelajaran PBL dan TGfU.

2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL dan TGfU sebagai inovasi dalam pembelajaran, guna meningkatkan hasil belajar r peserta didik. Selain itu dengan model pembelajaran PBL dan TGfU bahkan dapat digunakan untuk mengukur variabel lain.
3. Penulis berharap penelitian ini jadi sebuah rekomendasi bagi penelitian berikutnya untuk mengembangkan model pembelajaran TGfU yang dapat berpengaruh terhadap berkembangnya proses pembelajaran PJOK. Ataupun menjadi referensi untuk mengembangkan model pembelajaran lain dengan memanfaatkan media modifikasi tergantung pada materi yang diteliti.

### **C. Saran**

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

1. Bagi peserta didik hendaknya memperhatikan dengan baik ketika guru sedang mengajar dan menyampaikan materi. Peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar dapat berjalan secara efektif, interaktif dan peserta didik lebih tertarik serta termotivasi untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PJOK.

2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan TGfU kiranya dapat dilaksanakan dengan baik, sehingga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran PJOK.
3. Agar penerapan model pembelajaran PBL dan TGfU dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, maka guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran PBL dan TGfU secara baik, kreatif, dan profesional.
4. Peneliti sangat mengharapkan kepada pembaca, untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran pada materi yang lain dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan TGfU, agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
5. Bagi peneliti lain, peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan TGfU diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut pada pokok bahasan lain dan dapat mengaplikasikannya pada materi olahraga lain ataupun mata pelajaran yang berbeda.
6. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan agar dikembangkan melalui kajian atau penggunaan variabel terikat yang berbeda seperti keterampilan bermain, variabel kebugaran jasmani, atau variabel sikap. Selain itu diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi dengan variabel atribut seperti kemampuan motorik, jenis kelamin, kelompok usia dan lain sebagainya atau penerapan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, J., Mohd-Isa, W. N., & Samsudin, M. A. (2019). Virtual reality to improve group work skill and self-directed learning in problem-based learning narratives. *Virtual Reality*, 23(4), 461-471.
- Adetya, A., Supriadi, A., & Nugraha, T. (2019, December). The development of under the volley passing material learning models in elementary school students in Medan City. In *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)* (pp. 85-87). Atlantis Press.
- Afacan, E., & Afacan, M. I. (2021). Happiness in volleyball: Turkish Sultans League Sample. *Progress In Nutrition*, 23.
- Aini, D., Latifah, S., & Hamid, A. (2021). Problem based learning (pbl) model: its effect in improving students' critical thinking skill. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 183-190.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alcalá, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching games for understanding: A comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of human kinetics*, 59, 17.
- Ali, S. S. (2019). Problem based learning: a student-centered approach. *English language teaching*, 12(5), 73-78.
- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh model pembelajaran numbered head together (nht) dan teaching games for understanding (TGfU) terhadap hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(1), 8-14.
- Arfani, L. (2018). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.

- Aryanti, S., Solahuddin, S., & Azhar, S. (2021). Learning forehand service badminton using teaching games for understanding (TGFU) students. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 305-317.
- Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, M. (2022). *Evaluasi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Azwar, S. (2018). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bachtiar. (2017). *Permainan besar ii: bola voli dan bola tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Balim, A. G., Inel-Ekici, D., & Özcan, E. (2016). Concept cartoons supported problem based learning method in middle school science Classrooms. *Journal of Education and Learning*, 5(2), 272-284.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330.
- Barlian, E., & Anpolu, D. J. (2021, February). The method of exercise play has an impact on under passing ability volleyball players. In *1st International Conference on Sport Sciences, Health and Tourism (ICSSHT 2019)* (pp. 72-77). Atlantis Press.
- Ben Ayed, K., Ben Saad, H., Ali Hammami, M., & Latiri, I. (2020). Relationships of the 5-Jump Test (5JT) performance of youth players with volleyball specific laboratory tests for explosive power. *American journal of men's health*, 14(6), 1557988320977686.
- Beutelstahl, D. (2015). *Belajar bermain bola voli*. Bandung: Pionir Jaya.
- Bindayna, K. M., & Deifalla, A. (2020). The curriculum at the college of medicine and medical sciences at Arabian Gulf University: A way forward to meet the future medical education needs. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 7, 2382120520932904.
- Boud, D., Ajjawi, R., Dawson, P., & Tai, J. (Eds.). (2018). *Developing evaluative judgement in higher education: Assessment for knowing and producing quality work*. London: Routledge.

- Bracco, E., Lodewyk, K., & Morrison, H. (2019). A case study of disengaged adolescent girls' experiences with teaching games for understanding in physical education. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 10(3), 207-225.
- Brilingaite, A., Bukauskas, L., & Juškevičienė, A. (2018). Competency assessment in problem-based learning projects of information technologies students. *Informatics in Education*, 17(1), 21-44.
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294-310.
- Cavicchia, M. L., Cusumano, A. M., & Bottino, D. V. (2018). Problem-based learning implementation in a health sciences blended-learning program in Argentina. *International journal of medical education*, 9, 45.
- Cheng, X., Su, L., & Zarifis, A. (2019). Designing a talents training model for cross-border e-commerce: a mixed approach of problem-based learning with social media. *Electronic Commerce Research*, 19(4), 801-822.
- Ciotto, C. M., & Gagnon, A. G. (2018). Promoting social and emotional learning in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 89(4), 27-33.
- Cocca, A., Carbajal Baca, J. E., Hernández Cruz, G., & Cocca, M. (2020). Does a multiple-sport intervention based on the TGfU pedagogical model for physical education increase physical fitness in Primary School Children?. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(15), 5532.
- Dania, A., Kossyva, I., & Zounhia, K. (2017). Effects of a teaching games for understanding program on primary school students' physical activity patterns. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2).
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Guepedia.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, H., Sylvia, D. (2020). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Dearing, J. (2019). *Volleyball fundamentals, second edition*. Illinois: Human Kinetics.



- de Oliveira Castro, H., Praça, G. M., Mesquita, I. M., Afonso, J., De Conti Teixeira Costa, G., Moreno, M. P., ... & Greco, P. J. (2022). The impact of pendular model on decision-making and tactical-technical performance of U18 male volleyball players. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 17(4), 792-803.
- Dewi, R., Gustiawati, R., & Afrinaldi, R. (2020). Implementasi model pembelajaran problem based learning dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2).
- Dickmann, T., Opfermann, M., Dammann, E., Lang, M., & Rumann, S. (2019). What you see is what you learn? The role of visual model comprehension for academic success in chemistry. *Chemistry Education Research and Practice*, 20(4), 804-820.
- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Edelson, D. C., Reiser, B. J., McNeill, K. L., Mohan, A., Novak, M., Mohan, L., ... & Suárez, E. (2021). Developing research-based instructional materials to support large-scale transformation of science teaching and learning: The approach of the OpenSciEd middle school program. *Journal of Science Teacher Education*, 32(7), 780-804.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2020). *Using educational psychology in teaching*. Pearson Education, Incorporated.
- Espoz-Lazo, S., Rodríguez Huete, R., Espoz-Lazo, P., Farías-Valenzuela, C., & Valdivia-Moral, P. (2020). Emotional education for the development of primary and secondary school students through physical education: Literature review. *Education Sciences*, 10(8), 192.
- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34-50.
- Febrianta, Y. (2017, October). An alternative in learning basketball game using TGFU (Teaching Games For Understanding). In *4th Asia Pacific Education Conference (AECON 2017)* (pp. 308-314). Atlantis Press.
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “buku saku pintar gizi” untuk siswa SMP: Alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(2), 188-201.

- Festiawan, R., Hooi, L. B., Widiawati, P., Yoda, I. K., Adi, S., Antoni, M. S., & Nugroho, A. I. (2021). The problem-based learning: how the effect on student critical thinking ability and learning motivation in COVID-19 pandemic?. *Journal Sport Area*, 6(2), 231-243.
- Fikri, A., Dlis, F., Tangkudung, J., & Hidayat, A. (2021). The effect of push-up exercises on the precision of men's permata club volleyball smash. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(6), 1104-1108.
- Gagnon, A. G. (2016). Creating a positive social-emotional climate in your elementary physical education program. *Strategies*, 29(3), 21-27.
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a hybrid educational program between the model of personal and social responsibility (TPSR) and the teaching games for understanding (TGfU) in physical education and its effects on health: an approach based on mixed methods. *Children*, 8(7), 573.
- Ghannouchi, N., Lengliz, H., & Elloumi, A. (2019). Body interaction and semiotic approach in volleyball school education: case of Tunisia. *Advances in Applied Sociology*, 9(9), 407-420.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education. *PloS one*, 12(6), e0179876.
- Gorghiu, G., Drăghicescu, L. M., Cristea, S., Petrescu, A. M., & Gorghiu, L. M. (2015). Problem-based learning-an efficient learning strategy in the science lessons context. *Procedia-social and behavioral sciences*, 191, 1865-1870.
- Graesser, A. C., Fiore, S. M., Greiff, S., Andrews-Todd, J., Foltz, P. W., & Hesse, F. W. (2018). Advancing the science of collaborative problem solving. *Psychological Science in the Public Interest*, 19(2), 59-92.
- Ha, A. S. (2016). Student learning outcome and teachers' autonomy support toward teaching games for understanding through adopting accessible technology and alternative sport equipment: An Asian experience. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 87(S1), S12.
- Hao, Y., Lee, K. S., Chen, S. T., & Sim, S. C. (2019). An evaluative study of a mobile application for middle school students struggling with English vocabulary learning. *Computers in Human Behavior*, 95, 208-216.

- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Hamzah, B., & Hadiana, O. (2018). Pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap keterampilan passing dalam permainan futsal. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 3(1), 1-7.
- Haryati, S. (2017). *Belajar-pembelajaran berbasis active learning melalui pembelajaran*. Magelang: Graha Cendikia.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of Teaching Games for Understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369-1379.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharudin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi penelitian*. Makasar: Gunadarma Ilmu.
- Jariono, G., Nurhidayat, N., Nugroho, H., Nugroho, D., Amirzan, A., Budiman, I. A., ... & Nyatara, S. D. (2022). Strategies to improve jump service skills at volleyball student activity unit of Muhammadiyah University of Surakarta. *Linguistics and Culture Review*, 6, 37-48.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199.
- Jojo, I., Simanjuntak, V. G., & Hidasari, F. P. (2019). Pengaruh metode pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar lompat jauh siswa SMPK Immanuel 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(3).
- Jorre de St Jorre, T., & Oliver, B. (2018). Want students to engage? Contextualise graduate learning outcomes and assess for employability. *Higher Education Research & Development*, 37(1), 44-57.
- Karimi, N., Saadat-Gharin, S., Tol, A., Sadeghi, R., Yaseri, M., & Mohebbi, B. (2019). A problem-based learning health literacy intervention program on improving health-promoting behaviors among girl students. *Journal of education and health promotion*, 8.
- Kassab, S. E., Hassan, N., El-Araby, S., Salem, A. H., Alrebish, S. A., Al-Amro, A. S., ... & Hamdy, H. (2017). Development and validation of the motivation for tutoring questionnaire in problem-based learning programs. *Health Professions Education*, 3(1), 50-58.

- Kassem, M. A. M. (2018). Improving EFL students' speaking proficiency and motivation: a hybrid problem-based learning approach. *Theory & Practice in Language Studies*, 8(7).
- Kassymova, G., Akhmetova, A., Baibekova, M., Kalniyazova, A., Mazhinov, B., & Mussina, S. (2020). E-Learning environments and problem-based learning. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 346-356.
- Kim, N. J. (2017). *Enhancing students' higher order thinking skills through computer-based scaffolding in problem-based learning*. Logan: Utah State University.
- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (Eds.). (2021). *Introduction to Kinesiology: Studying Physical Activity*. USA: Human Kinetics.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving schools*, 19(3), 267-277.
- Komarudin, K. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 67-75.
- Kumar, S. S., & Kumar, G. V. (2020). Effect of skill related training on skill performance among volleyball players. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 2(5), 1-05.
- Kurniawan, W. P., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan model permainan poloair sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 50-61.
- Kusriyanti, K., & Sukoco, P. (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65-77.
- Lee, W. A., Rengasamy, S., Hooi, L. B., Varatharajoo, C., & Azeez, M. I. K. (2015). The effectiveness of teaching games for the improvement of the hockey tactical skills and the state of self-confidence among 16 years old students. *International Journal of Sport and Health Sciences*, 9(7), 2333-2339.
- Lehnert, M., Sigmund, M., Lipinska, P., Varekova, R., Hroch, M., Xaverova, Z., Stastny, P., Hap, P., & Zmijewski, P. (2017). Training-induced changes in physical performance can be achieved without body mass reduction after eight week of strength and injury prevention oriented programme in volleyball female players. *Biol Sport*, 34(2), 205-213.

- Lopes, R. M., Hauser-Davis, R. A., Oliveira, M. M., Pierini, M. F., de Souza, C. A. M., Cavalcante, A. L. M., ... & da Fonseca Tinoca, L. A. (2020). Principles of problem-based learning for training and professional practice in ecotoxicology. *Science of The Total Environment*, 702, 134809.
- Lotfi, G., Hatami, F., & Zivari, F. (2019). The effect of model's skill level and frequency of feedback on learning a simple serial aiming task. *Motor Behavior*, 11(36), 17-34.
- Mahama, S., & Arifin, M. B. U. (2021). The effect of using image media to increase english learning outcomes for class 6 students at elementary school. *Academia Open*, 4, 10-21070.
- Mahardhika, N. A., Jusuf, J. B. K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 62-68.
- Malmia, W., Makatita, S. H., Lisaholit, S., Azwan, A., Magfirah, I., Tinggapi, H., & Umanailo, M. C. B. (2019). Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes. *Int. J. Sci. Technol. Res*, 8(9), 1140-1143.
- Mandigo, J., Lodewyk, K., & Tredway, J. (2019). Examining the impact of a teaching games for understanding approach on the development of physical literacy using the passport for life assessment tool. *Journal of Teaching in Physical Education*, 38(2), 136-145.
- Marbun, P. (2021). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science research and its development journal)*, 12(2), 129-142.
- Masanovic, B., Bavcevic, T., & Bavcevic, I. (2019). Comparative study of anthropometric measurement and body composition between junior soccer and volleyball players from the serbian national league. *Sport Mont*, 17(1), 9-14.
- Merino-Barrero, J. A., Valero-Valenzuela, A., Pedreño, N. B., & Fernandez-Río, J. (2019). Impact of a sustained TPSR program on students' responsibility, motivation, sportsmanship, and intention to be physically active. *Journal of Teaching in Physical Education*, 39(2), 247-255.
- Merritt, J., Lee, M. Y., Rillero, P., & Kinach, B. M. (2017). Problem-based learning in K–8 mathematics and science education: A literature review. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2), 3.

- Mezak, J., & Papak, P. P. (2019, May). Problem based learning for primary school junior grade students using digital tools. In *2019 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)* (pp. 697-702). IEEE.
- Morales-Belando, M. T., Calderón, A., & Arias-Estero, J. L. (2018). Improvement in game performance and adherence after an aligned TGfU floorball unit in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, *23*(6), 657-671.
- Mushlihuiddin, R. (2018). The effectiveness of problem-based learning on students' problem solving ability in vector analysis course. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 948, No. 1, p. 012028). IOP Publishing.
- Nathan, S. (2019). Commentary: Teaching Games of Understanding (TGfU) coaching effects on heart rate among Malaysian and Indian Junior Hockey Players. *Journal of Cardiology and Cardiovascular Sciences*, *3*(3).
- Nisaa, Y. T. A., & Heynoek, F. P. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis problem based learning materi gerak lokomotor di sekolah dasar Kabupaten Blitar. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, *5*(1), 98-107.
- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with smartphones in testing and assessment of language teaching and learning, the need of training on mobile devices for Vietnamese teachers and students. *International Journal of Information and Education Technology*, *9*(4), 286-296.
- Olosová, G., & Zapletalová, L. (2015). Immediate and retention effects of teaching games for understanding approach on basketball knowledge. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*, *55*(1), 39-45.
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh metode problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan: meta-analisis. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, *2*(1), 1-9.
- Purba, B., & Situmorang, B. (2019, November). Development of digital learning media on entrepreneurship subject using creative productive learning strategies. In *ACEIVE 2019: Proceedings of the 3rd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education*, *ACEIVE* (Vol. 16, p. 87).
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif teams games tournament (tgt) dan problem based learning (pbl) terhadap hasil belajar sepak bola (dribbling) pada siswa kelas XI SMK HKTI 2

- Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19-23.
- Putra, T. A. H., Makorohim, M. F., & Gazali, N. (2019). Upaya peningkatan pembelajaran lari sprint 100 meter menggunakan metode bagian pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), 62-69.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teaching games for understanding (TGFU) terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar sepakbola. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 27-35.
- Quennerstedt, M. (2019). Healthying physical education-on the possibility of learning health. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(1), 1-15.
- Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. *PloS one*, 15(4), e0231269.
- Radiansyah, R., Sari, R., Jannah, F., Prihandoko, Y., & Rahmaniah, N. F. (2023). Improving children's critical thinking skills in elementary school through the development of problem based learning and HOTS models. *International Journal of Curriculum Development, Teaching and Learning Innovation*, 1(2), 52-59.
- Rahman, M. (2019). 21st century skill 'problem solving': Defining the concept. *Rahman, MM (2019). 21st Century Skill "Problem Solving": Defining the Concept. Asian Journal of Interdisciplinary Research*, 2(1), 64-74.
- Ramadhani, R., Rofiqul, U. M. A. M., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2019). The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-google classroom for senior high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137-158.
- Ranjanie, B., & Rajeswari, V. (2016). Metacognitive awareness and academic achievement in genetics through problem based learning. *International Journal of Current Research*, 8(01), 25883-25884.
- Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, A., & Anazifa, R. D. (2018). Teachers' knowledge about higher-order thinking skills and its learning strategy. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(2), 215.

- Ridlo, S. (2020). Critical thinking skills reviewed from communication skills of the primary school students in STEM-based project-based learning model. *Journal of Primary Education*, 9(3), 311-320.
- Riyanto, P., Muslihin, H. Y., Fitrianti, H., & Lahinda, J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Game for Understanding Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 4(01), 1-8.
- Rusmansyah, R., Yuanita, L., Ibrahim, M., Isnawati, I., & Prahani, B. K. (2019). Innovative chemistry learning model: Improving the critical thinking skill and self-efficacy of pre-service chemistry teachers. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 59-76.
- Salahuddin, M., & Asroriyah, F. (2019). Kecakapan berpikir dalam konteks pendekatan pembelajaran pada kurikulum sekolah di Indonesia. *Jurnal Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 14(1), 63-84.
- Saqr, M., Fors, U., & Nouri, J. (2018). Using social network analysis to understand online Problem-Based Learning and predict performance. *PLoS one*, 13(9), e0203590.
- Sari, D. M. M., & Prasetyo, Y. (2021). Project-based-learning on critical reading course to enhance critical thinking skills. *Studies in English Language and Education*, 8(2), 442-456.
- Sebatana, M. J., & Dudu, W. T. (2022). Reality or mirage: enhancing 21st-century skills through problem-based learning while teaching particulate nature of matter. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 20(5), 963-980.
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan teaching game for understanding terhadap hasil belajar permainan bola voli. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 23-30.
- Serevina, V. (2018). Development of e-module based on problem based learning (pbl) on heat and temperature to improve student's science process skill. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 26-36.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sgrò, F., Pignato, S., & Lipoma, M. (2018). Assessing the impact of gender and sport practice on students' performance required in team games. *Journal of Physical Education and Sport*, 18, 497-502.



- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33-38.
- Siagan, M. V., Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of learning materials oriented on problem-based learning model to improve students' mathematical problem solving ability and metacognition ability. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 331-340.
- Silva, C. F., & Howe, P. D. (2019). Sliding to reverse Ableism: An ethnographic exploration of (dis) ability in sitting volleyball. *Societies*, 9(2), 41.
- Šimonek, J. (2019). *Agility in sport*. Cambridge Scholars Publishing.
- Situmorang, E., Hutasuhut, S., & Maipita, I. (2019). The effect of e-learning, student facilitator and explaining model learning and self-regulated learning on 11th grade students learning outcomes of economic subject in Senior High School 1 Perbaungan School Year 2019/2020. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 461-469.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugihartono, T. (2019). Model problem based learning meningkatkan keterampilan senam irama pada pembelajaran Penjasorkes. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 8(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, S. S., Rachman, H. A., Siswantoyo, S., & Saputra, J. (2020). Identifying the factor structure of physical education learning model and its effectiveness in improving the character values of students. *J. Adv. Res. Dyn. Control Syst*, 12(6), 766-775.
- Syamsuar, S., & Abidin, Z. (2016). Perbandingan efektivitas model pembelajaran tgf dan inquiry dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran olahraga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, 1(1), 1-15.
- Tam, N. T. M. (2018). Using problem-based learning to promote students' use of higher-order thinking skills and facilitate their learning. *VNU Journal of Foreign Studies*, 34(2).
- Tomoliyus, T., & Sunardianta, R. (2020). Validitas dan reliabilitas instrumen tes reaktif agility tenis meja. *Jurnal Keolahragaan*, 8(2), 148-157.



- Triansyah, A., Atmaja, N. M. K., Abdurrochim, M., & Bafadal, M. F. (2020). Peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama dalam pembelajaran mata kuliah atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 145-155.
- Tsatse, A., & Sorensen, E. (2021). Reflections on the development of scenario and problem-based chemical engineering projects. In *Computer Aided Chemical Engineering* (Vol. 50, pp. 2033-2038). Elsevier.
- Ugli, A. F. O. (2020). Theory and methodology for teaching volleyball players to play. *Academic Research in Educational Sciences*, (4).
- Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1), 10.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, M. S., & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 12-21.
- Valiyev, F. N., & Rixsiyev, D. S. (2020). Developing volleyball among students. *Вестник современных исследований*, (8-4), 4-6.
- Vanoostveen, R., Desjardins, F., & Bullock, S. (2019). Professional development learning environments (PDLEs) embedded in a collaborative online learning environment (COLE): Moving towards a new conception of online professional learning. *Education and information technologies*, 24(2), 1863-1900.
- Villegas, A. M., SaizdeLaMora, K., Martin, A. D., & Mills, T. (2018, April). Preparing future mainstream teachers to teach English language learners: A review of the empirical literature. In *The Educational Forum* (Vol. 82, No. 2, pp. 138-155). Routledge.
- Vuorinen, K. (2018). *Modern volleyball analysis and training periodization*. University of Jyväskylä: Sport Coaching and Fitness Testing Coaching Seminar.
- Walton-Fisette, J. L., & Sutherland, S. (2018). Moving forward with social justice education in physical education teacher education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(5), 461-468.

- 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.
- Widianingsih, O., Indrakasih, I., Nugroho, S., & Sihombing, H. (2021). Development of learning media for volleyball subject refereeing subjects based on satellite e-learning. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 887-895.
- 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., & Sryanawati, 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).



- Yuniara, P., & Surya, E. (2017). Application of problem based learning to students' improving on mathematics concept of ability. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33(3), 261-269.
- Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 4(2), 111-120.

# LAMPIRAN


## Lampiran 1. Surat Validasi Instrumen

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092 Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id</p>
Nomor : B/27.109/UN34.16/KM.07/2023	7 Maret 2023
Lamp. :-	
Hal : Permohonan Validasi	
Yth. Bapak/Ibu/Sdr. <b>Dr. Yudanto, M.Pd.</b> di tempat	
Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:	
Nama	: Muhammad Darmawan
NIM	: 21633251037
Prodi	: S-2 Pendidikan Jasmani
Pembimbing	: Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
Judul	: Pengaruh Metode Teaching Games for Understanding (TGFU) dan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Peserta Didik Kelas VIII Di SMP N 2 BANTUL.
Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas berkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.	
	Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, & Alumni
	Dr. Guntur, M.Pd. NIP. 19810926 200604 1 001

## Lanjutan Lampiran 1.

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092 Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id</p>
<hr/>	
Nomor : B/27.108/UN34.16/KM.07/2023	7 Maret 2023
Lamp. : -	
Hal : Permohonan Validasi	
Yth. Bapak/Ibu/Sdr: <b>Dr. Guntur, M.Pd.</b> di tempat	
Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:	
Nama	: Muhammad Darmawan
NIM	: 21633251037
Prodi	: S-2 Pendidikan Jasmani
Pembimbing	: Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
Judul	: Pengaruh Metode Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Peserta Didik Kelas VIII Di SMP N 2 BANTUL.
Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.	
	
Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni Dr. Guntur, M.Pd. NIP. 19810926 200604 1 001	

Lanjutan Lampiran 1.

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

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Guntur, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : *wakil Dekan FIK & FIK UNY*  
Instansi Asal : *FIK UNY*

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

.....  
.....  
.....


dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Darmawan  
NIM : 21633251037  
Prodi : Penjas B

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


1. *mohon Camat/ Wakil Dekan ke Valsel*  
.....  
2. ....  
.....  
3. ....  
.....

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

Yogyakarta, Maret 2023  
Validator  
  
Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 19810926 200604 1 001



Lanjutan Lampiran 1.

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

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : *Dosen*  
Instansi Asal : *FIKK UNY*

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
*Pengaruh Metode TGM dan PBL terhadap Hasil  
Apreasi Teknik Basikal Bola Voli Peserta Didik  
Kelas VIII di SMPN 2 Bantul.*


dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Darmawan  
NIM : 21633251037  
Prodi : Penjas B

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


1. *Tingkat kedalaman soal kognitif (level) disesuaikan dengan kemampuan.*
2. *Desain soal diolah berdasarkan sumber belajar.*
3. \_\_\_\_\_

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

Yogyakarta, Maret 2023  
Validator,  
  
Dr. Yudanto, M.Pd.  
NIP. 19810702 200501 1 001

## Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba

URAT IZIN UJI INSTRUMEN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrum



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 386168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fk.uny.ac.id E-mail: humas\_fk@uny.ac.id

---

Nomor : B/408/UN34.16/LT/2023 21 Maret 2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**



**Yth. SMP N 3 PLERET**  
**Jembangan, Segoroyoso, Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55791**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Muhammad Darmawan  
NIM : 21633251037  
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2  
Judul Tugas Akhir : PENGARUH METODE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI  
Waktu Uji Instrumen : 29 Maret - 12 April 2023

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.  
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Kemahasiswaan dan Alumni,

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

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

### Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN, DAN OLARAGA  
**SMP NEGERI 3 PLERET**  
ꦱꦩꦥꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦱꦠꦤꦸꦥꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤꦠꦸꦭ  
Alamat : Jembangan, Segoroyoso, Pleret, Bantul, Telp. (0274) 441447, Kode Pos 55791  
Laman : <http://smpn3pleret.sch.id>, Pos-el : [smpn3pleret.bantul@gmail.com](mailto:smpn3pleret.bantul@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN  
TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
No. 059/422/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama	: Dra. DARSITI, M.Pd
NIP	: 19670306 199512 2 003
Pangkat, Gol. Ruang	: Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMPN 3 Pleret Bantul


Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama Mahasiswa	: MUHAMMAD DARMAWAN
NIM	: 21633251037
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Program Studi	: Pendidikan Jasmania - S2
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Tugas Akhir	: PENGARUH METODE PROGRAM BASED LEARNING (PBL) DAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI
Waktu Uji Instrumen	: 29 Maret – 12 April 2023



Mahasiswa di atas benar-benar telah melaksanakan Uji Instrumen penelitian di SMPN 3 Pleret Bantul pada tanggal 29 Maret - 12 April 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk keperluan Penulisan Tugas Akhir.


Pleret, 28 Maret 2023  
Kepala Sekolah,  
  
Dra. DARSITI, M.Pd  
NIP. 19670306 199512 2 003



## Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN DAN KESEHATAN</b> <small>Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id</small>
<hr/>	
Nomor : B/1062/UN34.16/PT.01.04/2023	3 April 2023
Lamp: : 1 Bendel Proposal	
Hal : <b>Izin Penelitian</b>	
Yth. <b>SMP N 1 PLERET</b> Jl.Imogiri Timur km10, Ketonggo, Ketongo, Wonokromo, Kec. Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55791	
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama	: Muhammad Darmawan
NIM	: 21633251037
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	: PENGARUH METODE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI
Waktu Penelitian	: 13 - 27 Maret 2023
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.	
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.	
	Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,  Guntur, M.Pd. NIP 19810926 200604 1 001
Tembusan : 1. Kepala Layanan Administrasi; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.	

## Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian

  
PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAAHRAGA  
**SMP NEGERI 1 PLERET**  
*ꦱꦩꦥꦤꦺꦒꦼꦂꦶꦥꦼꦫꦺꦠ*  
Alamat : Jl. Imogiri Timur Km.10, Jejeran, Wonokromo, Pleret, Bantul  
Telepon : 4415220, Kode Pos: 55791, email: smplperetsatu@yahoo.co.id

---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor: 422/180/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SIDRATUL MUNTOHA, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 196804041996011002  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : SMP Negeri 1 Pleret


Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Darmawan  
NIM : 21633251037  
Asal perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Jurusan : S2-Pendidikan Jasmani

Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Pleret Bantul Yogyakarta pada tanggal 13 – 27 Maret 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan Tesis dengan judul **“Pengaruh Metode Problem Based Learning (PLB) dan Teaching Game For Understanding Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pleret, 8 Mei 2023  
Kepala Sekolah  
SMP Negeri 1 Pleret

  
SIDRATUL MUNTOHA, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196804041996011002

## Lampiran 6. Instrumen Penelitian

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

Indikator	Deskripsi	Skor	
		Ya	Tidak
<b>Fase Persiapan</b>	5. Kedua lutut ditekuk, badan dibongkokkan ke depan		
	6. Salah satu kaki tumpu ada di depan		
	7. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri, posisi ibu jari sejajar sama panjang		
	8. Kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul, siku terkunci, lengan sejajar dengan paha, pinggang lurus		
<b>Fase Pelaksanaan</b>	5. Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu.		
	6. Siku benar-benar dalam kondisi lurus, tidak ditekuk		
	7. Lutut mengikuti, tungkai kaki diluruskan		
	8. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45 derajat		
<b>Fase <i>Follow Through</i></b>	5. Jari tangan tetap digenggam		
	6. Siku tetap terkunci		
	7. Landasan mengikuti bola ke sasaran		
	8. Perhatikan bola bergerak ke sasaran		
<b>Jumlah</b>			

No	Nama	Penilaian Keterampilan Gerak Teknik <i>Passing</i> Bawah Bola Voli														
		Prosedural Gerakan												Σ	Nilai	
		Fase Persiapan				Fase Pelaksanaan				Fase <i>Follow Through</i>						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																
2																
3																
4																

### Cara penilaian:

Nilai 1: jika kriteria dilakukan secara benar

Nilai 0: jika kriteria tidak dilakukan secara benar

## Penilaian

Skor Maks = 12

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

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Tes Pengetahuan *Passing Bawah*)**

Faktor	Indikator	Butir
Pengetahuan <i>Passing Bawah</i> Bola Voli	Fase Persiapan	1, 2, 3
	Fase Pelaksanaan	4, 5, 6
	Fase <i>Follow Through</i>	7, 8, 9,
<b>Jumlah</b>		<b>9</b>

## Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Maksimal (9)}} \times 100$$

## Fase Persiapan

1. Rapatkan kedua ibu jari, dalam posisi menggenggam dan luruskan kedua lengan di depan badan merupakan .....

  - a. Gerakan passing bolavoli
  - b. Sikap awal passing atas bolavoli
  - c. Sikap awal passing bawah bolavoli
  - d. Sikap pelaksanaan passing bawah bolavoli

2. Posisi lengan yang benar saat melakukan passing bawah bola voli...

  - a. rapat dan lurus
  - b. rapat dan ditekuk
  - c. dibuka dan lurus
  - d. disilangkan dan lurus

3. Sikap awal passing bawah permainan bolavoli adalah .....

  - a. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu, kedua telapak tangan dirapatkan

- b. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu, kedua telapak tangan dan jari-jari diregangkan membentuk setengah lingkaran
- c. Berdiri dengan kedua kaki agak dirapatkan, kedua telapak tangan dan jari-jari diregangkan membentuk setengah lingkaran
- d. Berdiri dengan kedua kaki rileks, kedua telapak tangan dan jari-jari dirapatkan

**Fase Pelaksanaan**

- 4. Dorongkan kedua lengan ke arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik, usahakan arah datangnya bola tepat di tengah-tengah badan merupakan. . . .
  - a. Sikap akhir passing atas
  - b. Sikap akhir passing bawah
  - c. Sikap pelaksanaan passing atas
  - d. Sikap pelaksanaan passing bawah
- 5. Dalam permainan bola voli, bola akan memantul tidak beraturan saat melakukan passing bawah, hal ini disebabkan oleh ....
  - a. Langkah kaki
  - b. posisi kaki
  - c. posisi tangan
  - d. perkenaan bola terhadap tangan
- 6. Titik sentuh bola yang baik antara pergelangan tangan dan siku, merupakan.....
  - a. Sikap akhir passing bawah
  - c. Sikap pelaksanaan passing bawah
  - d. Sikap awal passing bawah

**Fase *Follow Through***

- 7. Berat badan berpindah ke depan, pandangan mengikuti arah gerakan bola merupakan. . . .
  - a. Sikap awal akhir passing atas
  - b. Sikap awal akhir passing bawah
  - c. Sikap pelaksanaan passing atas



- d. Sikap pelaksanaan passing bawah
8. Manakah di bawah ini sikap setelah melakukan passing bawah yang benar adalah...
- a. Jari tangan tetap digenggam, siku tetap terkunci
  - b. Pukul bola jauh dari badan, gerakkan landasan ke sasaran
  - c. Bergerak ke arah bola dan atur posisi tubuh
  - d. Tekuk lutut, tahan tubuh dalam posisi rendah
9. Sikap akhir setelah melakukan passing yang benar adalah...
- a. Perhatikan bola bergerak ke sasaran
  - b. Pinggul bergerak ke depan
  - c. Kaki sedikit diulurkan, lengan jangan diayunkan
  - d. Ibu jari sejajar, siku terkunci

**Lampiran 7. Data Pretest Hasil Belajar**

**DATA PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN PBL**

**Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	$\Sigma$	Nilai
1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	6	50.00
2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	58.33
3	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	6	50.00
4	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	41.67
5	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	6	50.00
6	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6	50.00
7	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	6	50.00
8	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	7	58.33
9	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6	50.00
10	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	6	50.00
11	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	6	50.00
12	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	7	58.33
13	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	5	41.67
14	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	58.33
15	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5	41.67
16	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	8	66.67
17	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	58.33
18	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	8	66.67
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8	66.67
20	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	6	50.00
21	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	6	50.00
22	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	6	50.00
23	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	50.00
24	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	5	41.67
25	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	7	58.33
26	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	58.33
27	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	8	66.67
28	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	58.33
29	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	6	50.00
30	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	7	58.33

### Tes Pengetahuan *Passing Bawah*

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	$\Sigma$	Nilai
1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	4	44.44
2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	6	66.67
3	1	1	0	1	0	0	0	1	0	4	44.44
4	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4	44.44
5	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	44.44
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	66.67
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	4	44.44
8	0	1	0	1	1	0	1	0	0	4	44.44
9	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4	44.44
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	5	55.56
11	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3	33.33
12	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5	55.56
13	1	0	0	1	0	1	1	1	1	6	66.67
14	0	1	1	0	0	0	0	1	0	3	33.33
15	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	44.44
16	0	1	0	1	1	0	1	0	0	4	44.44
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5	55.56
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	5	55.56
19	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	44.44
20	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4	44.44
21	0	1	0	0	1	1	1	0	0	4	44.44
22	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5	55.56
23	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	44.44
24	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3	33.33
25	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	66.67
26	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4	44.44
27	1	1	0	1	0	0	1	0	0	4	44.44
28	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	44.44
29	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5	55.56
30	1	0	0	1	0	1	1	1	1	6	66.67

**RANGKUMAN DATA *PRETEST* HASIL BELAJAR KELOMPOK  
EKSPERIMEN PBL**

No	Tes Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah	Tes Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah	$\Sigma$	Mean
1	50.00	44.44	94.44	47.22
2	58.33	66.67	125.00	62.50
3	50.00	44.44	94.44	47.22
4	41.67	44.44	86.11	43.06
5	50.00	44.44	94.44	47.22
6	50.00	66.67	116.67	58.34
7	50.00	44.44	94.44	47.22
8	58.33	44.44	102.77	51.39
9	50.00	44.44	94.44	47.22
10	50.00	55.56	105.56	52.78
11	50.00	33.33	83.33	41.67
12	58.33	55.56	113.89	56.95
13	41.67	66.67	108.34	54.17
14	58.33	33.33	91.66	45.83
15	41.67	44.44	86.11	43.06
16	66.67	44.44	111.11	55.56
17	58.33	55.56	113.89	56.95
18	66.67	55.56	122.23	61.12
19	66.67	44.44	111.11	55.56
20	50.00	44.44	94.44	47.22
21	50.00	44.44	94.44	47.22
22	50.00	55.56	105.56	52.78
23	50.00	44.44	94.44	47.22
24	41.67	33.33	75.00	37.50
25	58.33	66.67	125.00	62.50
26	58.33	44.44	102.77	51.39
27	66.67	44.44	111.11	55.56
28	58.33	44.44	102.77	51.39
29	50.00	55.56	105.56	52.78
30	58.33	66.67	125.00	62.50

**DATA PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN TGfU****Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	$\Sigma$	Nilai
1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6	50.00
2	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	58.33
3	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5	41.67
4	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	6	50.00
5	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	58.33
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	6	50.00
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	6	50.00
8	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	50.00
9	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6	50.00
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	58.33
11	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	6	50.00
12	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	7	58.33
13	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7	58.33
14	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	6	50.00
15	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	8	66.67
16	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	50.00
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	7	58.33
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	6	50.00
19	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	6	50.00
20	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	7	58.33
21	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6	50.00
22	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	7	58.33
23	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	7	58.33
24	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	7	58.33
25	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	6	50.00
26	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	6	50.00
27	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	58.33
28	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	7	58.33

### Tes Pengetahuan *Passing Bawah*

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	$\Sigma$	Nilai
1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	4	44.44
2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	6	66.67
3	1	1	0	1	0	0	0	1	0	4	44.44
4	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4	44.44
5	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	44.44
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	66.67
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	4	44.44
8	0	1	0	1	1	0	1	0	0	4	44.44
9	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4	44.44
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	5	55.56
11	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3	33.33
12	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5	55.56
13	1	0	0	1	0	1	1	1	1	6	66.67
14	0	1	1	0	0	0	0	1	0	3	33.33
15	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	44.44
16	0	1	0	1	1	1	1	1	0	6	66.67
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5	55.56
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	5	55.56
19	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	44.44
20	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4	44.44
21	0	1	0	0	1	1	1	0	0	4	44.44
22	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5	55.56
23	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	44.44
24	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3	33.33
25	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	66.67
26	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4	44.44
27	1	1	0	1	0	0	1	0	0	4	44.44
28	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	44.44

**RANGKUMAN DATA *PRETEST* HASIL BELAJAR KELOMPOK  
EKSPERIMEN PBL**

No	Tes Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah	Tes Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah	$\Sigma$	Mean
1	50.00	44.44	94.44	47.22
2	58.33	66.67	125.00	62.50
3	41.67	44.44	86.11	43.06
4	50.00	44.44	94.44	47.22
5	58.33	44.44	102.77	51.39
6	50.00	66.67	116.67	58.34
7	50.00	44.44	94.44	47.22
8	50.00	44.44	94.44	47.22
9	50.00	44.44	94.44	47.22
10	58.33	55.56	113.89	56.95
11	50.00	33.33	83.33	41.67
12	58.33	55.56	113.89	56.95
13	58.33	66.67	125.00	62.50
14	50.00	33.33	83.33	41.67
15	66.67	44.44	111.11	55.56
16	50.00	66.67	116.67	58.34
17	58.33	55.56	113.89	56.95
18	50.00	55.56	105.56	52.78
19	50.00	44.44	94.44	47.22
20	58.33	44.44	102.77	51.39
21	50.00	44.44	94.44	47.22
22	58.33	55.56	113.89	56.95
23	58.33	44.44	102.77	51.39
24	58.33	33.33	91.66	45.83
25	50.00	66.67	116.67	58.34
26	50.00	44.44	94.44	47.22
27	58.33	44.44	102.77	51.39
28	58.33	44.44	102.77	51.39

**Lampiran 8. Data *Posttest* Hasil Belajar**

**DATA *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN PBL**

**Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	$\Sigma$	Nilai
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	7	58.33
2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	75.00
3	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8	66.67
4	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	58.33
5	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	8	66.67
6	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	58.33
7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	7	58.33
8	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	83.33
9	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	7	58.33
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	7	58.33
11	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33
12	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8	66.67
13	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	58.33
14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	75.00
15	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	7	58.33
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	9	75.00
17	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	66.67
18	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	9	75.00
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8	66.67
20	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	58.33
21	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	8	66.67
22	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	7	58.33
23	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9	75.00
24	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	7	58.33
25	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	9	75.00
26	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	66.67
27	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	8	66.67
28	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	58.33
29	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	58.33
30	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	7	58.33



**Tes Pengetahuan *Passing* Bawah**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	$\Sigma$	Nilai
1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5	55.56
2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	77.78
3	1	1	0	1	0	0	1	1	0	5	55.56
4	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6	66.67
5	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6	66.67
6	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7	77.78
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	4	44.44
8	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6	66.67
9	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6	66.67
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	5	55.56
11	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6	66.67
12	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5	55.56
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	88.89
14	0	1	1	0	1	0	1	1	1	6	66.67
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	5	55.56
16	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5	55.56
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5	55.56
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	5	55.56
19	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	77.78
20	1	0	1	1	0	0	1	0	1	5	55.56
21	0	1	0	0	1	1	1	1	0	5	55.56
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	88.89
23	1	0	1	0	0	1	1	1	0	5	55.56
24	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6	66.67
25	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	66.67
26	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	55.56
27	1	1	0	1	0	0	1	1	0	5	55.56
28	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	66.67
29	0	1	1	0	1	0	1	1	1	6	66.67
30	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	77.78

**RANGKUMAN DATA *PRETEST* HASIL BELAJAR KELOMPOK  
EKSPERIMEN PBL**

No	Tes Unjuk Kerja Teknik <i>Passing Bawah</i>	Tes Pengetahuan <i>Passing Bawah</i>	$\Sigma$	Mean
1	58.33	55.56	113.89	56.95
2	75.00	77.78	152.78	76.39
3	66.67	55.56	122.23	61.12
4	58.33	66.67	125.00	62.50
5	66.67	66.67	133.34	66.67
6	58.33	77.78	136.11	68.06
7	58.33	44.44	102.77	51.39
8	83.33	66.67	150.00	75.00
9	58.33	66.67	125.00	62.50
10	58.33	55.56	113.89	56.95
11	83.33	66.67	150.00	75.00
12	66.67	55.56	122.23	61.12
13	58.33	88.89	147.22	73.61
14	75.00	66.67	141.67	70.84
15	58.33	55.56	113.89	56.95
16	75.00	55.56	130.56	65.28
17	66.67	55.56	122.23	61.12
18	75.00	55.56	130.56	65.28
19	66.67	77.78	144.45	72.23
20	58.33	55.56	113.89	56.95
21	66.67	55.56	122.23	61.12
22	58.33	88.89	147.22	73.61
23	75.00	55.56	130.56	65.28
24	58.33	66.67	125.00	62.50
25	75.00	66.67	141.67	70.84
26	66.67	55.56	122.23	61.12
27	66.67	55.56	122.23	61.12
28	58.33	66.67	125.00	62.50
29	58.33	66.67	125.00	62.50
30	58.33	77.78	136.11	68.06

**DATA POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN Tgfu**

**Tes Unjuk Kerja Teknik *Passing* Bawah Bola Voli**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Σ	Nilai
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	9	75.00
2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10	83.33
3	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9	75.00
4	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	8	66.67
5	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	75.00
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	8	66.67
7	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9	75.00
8	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	66.67
9	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	75.00
10	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9	75.00
11	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9	75.00
12	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8	66.67
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	83.33
14	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	9	75.00
15	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	83.33
16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	75.00
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	8	66.67
18	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9	75.00
19	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	9	75.00
21	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	66.67
22	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	8	66.67
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	91.67
24	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9	75.00
25	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9	75.00
26	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9	75.00
27	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	83.33
28	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8	66.67

**Tes Pengetahuan *Passing Bawah***

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	$\Sigma$	Nilai
1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6	66.67
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	88.89
3	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	66.67
4	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	77.78
5	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	77.78
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	66.67
7	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	77.78
8	0	1	1	1	1	0	1	0	1	6	66.67
9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6	66.67
10	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	77.78
11	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	77.78
12	0	1	1	0	0	1	1	1	1	6	66.67
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	77.78
14	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	77.78
15	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6	66.67
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	88.89
17	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	77.78
18	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	66.67
19	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7	77.78
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	88.89
21	0	1	1	0	1	1	1	1	0	6	66.67
22	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	77.78
23	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6	66.67
24	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	77.78
25	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	66.67
26	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7	77.78
27	1	1	0	1	0	0	1	1	1	6	66.67
28	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	88.89

**RANGKUMAN DATA *PRETEST* HASIL BELAJAR KELOMPOK  
EKSPERIMEN TGfU**

<b>No</b>	<b>Tes Unjuk Kerja Teknik <i>Passing</i> Bawah</b>	<b>Tes Pengetahuan <i>Passing</i> Bawah</b>	<b><math>\Sigma</math></b>	<b>Mean</b>
1	75.00	66.67	141.67	70.84
2	83.33	88.89	172.22	86.11
3	75.00	66.67	141.67	70.84
4	66.67	77.78	144.45	72.23
5	75.00	77.78	152.78	76.39
6	66.67	66.67	133.34	66.67
7	75.00	77.78	152.78	76.39
8	66.67	66.67	133.34	66.67
9	75.00	66.67	141.67	70.84
10	75.00	77.78	152.78	76.39
11	75.00	77.78	152.78	76.39
12	66.67	66.67	133.34	66.67
13	83.33	77.78	161.11	80.56
14	75.00	77.78	152.78	76.39
15	83.33	66.67	150.00	75.00
16	75.00	88.89	163.89	81.95
17	66.67	77.78	144.45	72.23
18	75.00	66.67	141.67	70.84
19	83.33	77.78	161.11	80.56
20	75.00	88.89	163.89	81.95
21	66.67	66.67	133.34	66.67
22	66.67	77.78	144.45	72.23
23	91.67	66.67	158.34	79.17
24	75.00	77.78	152.78	76.39
25	75.00	66.67	141.67	70.84
26	75.00	77.78	152.78	76.39
27	83.33	66.67	150.00	75.00
28	66.67	88.89	155.56	77.78

## Lampiran 9. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Pretest PBL	Posttest PBL	Pretest TGfU	Posttest TGfU
N	Valid	30	30	28	28
	Missing	0	0	2	2
Mean		51,44	64,82	51,54	74,66
Median		51,39	62,50	51,39	75,70
Mode		47,22	61,12	47,22	76,39
Std. Deviation		6,53	6,39	5,97	5,11
Minimum		37,50	51,39	41,67	66,67
Maximum		62,50	76,39	62,50	86,11
Sum		1543,10	1944,56	1443,10	2090,38

**Pretest PBL**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37,5	1	3,3	3,3	3,3
	41,67	1	3,3	3,3	6,7
	43,06	2	6,7	6,7	13,3
	45,83	1	3,3	3,3	16,7
	47,22	8	26,7	26,7	43,3
	51,39	3	10,0	10,0	53,3
	52,78	3	10,0	10,0	63,3
	54,17	1	3,3	3,3	66,7
	55,56	3	10,0	10,0	76,7
	56,95	2	6,7	6,7	83,3
	58,34	1	3,3	3,3	86,7
	61,12	1	3,3	3,3	90,0
	62,5	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Posttest PBL**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	51,39	1	3,3	3,3	3,3
	56,95	4	13,3	13,3	16,7
	61,12	6	20,0	20,0	36,7
	62,5	5	16,7	16,7	53,3
	65,28	3	10,0	10,0	63,3
	66,67	1	3,3	3,3	66,7
	68,06	2	6,7	6,7	73,3
	70,84	2	6,7	6,7	80,0
	72,23	1	3,3	3,3	83,3
	73,61	2	6,7	6,7	90,0
	75	2	6,7	6,7	96,7
	76,39	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Pretest TGfU**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	41,67	2	6,7	7,1	7,1
	43,06	1	3,3	3,6	10,7
	45,83	1	3,3	3,6	14,3
	47,22	8	26,7	28,6	42,9
	51,39	5	16,7	17,9	60,7
	52,78	1	3,3	3,6	64,3
	55,56	1	3,3	3,6	67,9
	56,95	4	13,3	14,3	82,1
	58,34	3	10,0	10,7	92,9
	62,5	2	6,7	7,1	100,0
	Total	28	93,3	100,0	
Missing	System	2	6,7		
Total		30	100,0		

**Posttest TGfU**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	66,67	4	13,3	14,3	14,3
	70,84	5	16,7	17,9	32,1
	72,23	3	10,0	10,7	42,9
	75	2	6,7	7,1	50,0
	76,39	7	23,3	25,0	75,0
	77,78	1	3,3	3,6	78,6
	79,17	1	3,3	3,6	82,1
	80,56	2	6,7	7,1	89,3
	81,95	2	6,7	7,1	96,4
	86,11	1	3,3	3,6	100,0
	Total	28	93,3	100,0	
Missing	System	2	6,7		
Total		30	100,0		



## Lampiran 10. Hasil Analisis Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest PBL	.186	28	.114	.963	28	.417
Posttest PBL	.172	28	.134	.945	28	.144
Pretest TGfU	.194	28	.108	.936	28	.087
Posttest TGfU	.133	28	.200*	.952	28	.228

a. Lilliefors Significance Correction

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

## Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Homogenitas

### Test of Homogeneity of Variances

Pretest-Pottest PBL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.008	1	58	.929

### Test of Homogeneity of Variances

Pretest-Pottest TGfU

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.112	1	54	.638

## Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Hipotesis

### *PAIRED SAMPLE TEST*

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std, Deviation	Std, Error Mean
Pair 1 Pretest PBL	51,44	30	6,53	1,19
Posttest PBL	64,82	30	6,39	1,17
Pair 2 Pretest TGfU	51,54	28	5,97	1,13
Posttest TGfU	74,66	28	5,11	0,97

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig,
Pair 1 Pretest PBL & Posttest PBL	30	,326	,079
Pair 2 Pretest TGfU & Posttest TGfU	28	,187	,341

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig, (2-tailed)
	Mean	Std, Deviation	Std, Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest PBL - Posttest PBL	-13,38	7,51	1,37	-16,18	-10,58	-9,766	29	,000
Pair 2 Pretest TGfU - Posttest TGfU	-23,12	7,10	1,34	-25,87	-20,37	17,241	27	,000

### *INDEPENDENT SAMPLE TEST*

**Group Statistics**

Kelompok	N	Mean	Std, Deviation	Std, Error Mean
Hasil_Belajar PBL	30	64,82	6,39	1,17
TGfU	28	74,66	5,11	0,97

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil_Belajar	1,639	,206	-	56	,000	-9,84	1,53	-12,90	-6,78	
			Equal variances assumed	6,445						
			-	54,733	,000	-9,84	1,51	-12,87	-6,80	
			Equal variances not assumed							

Lampiran 13. Tabel t

Tabel IV  
Tabel Nilai-Nilai t

d.b.	Taraf Signifikansi							
	50%	40%	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
1	1,000	1,376	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,691
2	0,816	1,061	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	0,765	0,978	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	0,741	0,941	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	8,610
5	0,727	0,920	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	0,718	0,906	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	0,711	0,896	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	0,706	0,889	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	0,703	0,883	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	0,700	0,879	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	0,697	0,876	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,437
12	0,695	0,873	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	0,694	0,870	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	0,692	0,868	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	0,691	0,866	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	0,690	0,865	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	0,689	0,863	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	0,688	0,862	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	0,688	0,861	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	0,687	0,860	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	0,686	0,859	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	0,686	0,858	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	0,685	0,858	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	0,685	0,857	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	0,684	0,856	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	0,684	0,856	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	0,684	0,855	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	0,683	0,855	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,674
29	0,683	0,854	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,659
30	0,683	0,854	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,646
40	0,681	0,851	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	0,679	0,848	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,480
120	0,677	0,845	1,289	1,656	1,980	2,358	2,617	3,373
∞	0,674	0,842	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,290

**Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian**



Pembelajaran Bola Voli Kelompok Eksperimen PBL



Pembelajaran Bola Voli Kelompok Eksperimen PBL



Pembelajaran Bola Voli Kelompok Eksperimen TGfU



Pembelajaran Bola Voli Kelompok Eksperimen TGfU



Pembelajaran Bola Voli Kelompok Eksperimen TGfU



Pembelajaran Bola Voli Kelompok Eksperimen TGfU