

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA (Eksperimen Pada Siswa Kelas Xi SMKN 2 Tasikmalaya Yang Aktif Dalam Ekstrakurikuler Sepak Bola)

Budi Indrawan¹⁾, Deni Setiawan²⁾, Defri Mulyana³⁾

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Siliwangi

E-mail: budiindrawan@gmail.com¹⁾, deni.setiawan1983@gmail.com²⁾, defri.juarasejati@gmail.com³⁾

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil belajar Keterampilan Bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental : Pre-test and Post-test design, dengan menggunakan uji independent sample t-test dan uji paired sample t-test untuk melihat perbedaan dan pengaruh pendekatan taktis dan pendekatan tradisional. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 2 Tasikmalaya yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola sebanyak 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Problem Based Learning terhadap Motivasi belajar dengan nilai probabilitas (sig.) $0,001 < 0,05$. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan bermain sepakbola dengan nilai probabilitas (Sig.) $0,002 < 0,05$.

Kata Kunci: Model Problem Based Learning, Motivasi belajar dan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Sepakbola

Abstract

The purpose of this research is to identified the influence Problem Based Learning Model and Konvensional Model to the differences of learning motivation, and Learning Outcome (playing skill). The method of this research is experimental design: Pre-test and Post-test .To identified the influences and the differences of tactical and traditional approach its using independent sample t-test methode and paired sample t-test methode. The sample of this research is 30 of 10th grade student in XI class SMKN 2 Tasikmalaya who actively attended in extacurricular activity that is soccer. The experiment result show that 1) there is significant influence from Problem Based Learning to the motivation with the probability score (sig) $0,001 < 0,005$. 2) There is a significant from Problem Based Learning to the Learning outcome (plying skill) with probability score (sig) $0,002 < 0,05$.

Keyword : *Problem Based Learning Modell, Motivation, Learning Outcome (Playing Skill)*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berpikir kritis, ketrampilan sosial. Penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani olahraga kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dalam proses penyelenggaraan pendidikan di sekolah warga sekolah menginginkan hasil belajar

yang optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan berarti tercapainya hasil belajar. Kualitas belajar yang optimal dan fungsinya merupakan harapan bagi setiap penyelenggara pendidikan karena kegiatan belajar merupakan kegiatan inti dari keseluruhan proses pendidikan apa yang dibawa oleh subyek didik secara internal dalam proses belajar sebagai manusia *Bio-psiko social being* akan berhubungan dengan kondisi lingkungan yang menyertainya. Gambaran subyek didik dengan seluruh factor yang dimiliki dan kondisi lingkungan tersebut akan mempunyai dampak keberhasilannya mencapai tujuan yang direncanakan. Asumsi yang muncul mengenai eksistensi subyek didik dalam proses belajar

tersebut menurut pandangan yang holistic adalah siswa akan memperoleh kepuasan belajar bila seluruh faktor yang ada dalam dirinya terutama kekuatan dan arah motivasi bisa terorganisir dan terintegrasi serta bersifat potensial untuk diaktualisasikan dan juga keberadaan lingkungan sesuai dengan persyaratan untuk mencapai kualitas optimal yang diinginkan.

1. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan yang tentu di dalamnya ada proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2003:4), sebagaimana dikemukakan bahwa: Proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam jangka waktu tertentu siswa akan mampu; mempertahankan dan meningkatkan tingkat kebugaran jasmani yang baik, serta mampu mendesain program latihan kebugaran yang aman sesuai dengan kaidah latihan. Menunjukkan kompetensi dalam melakukan gerak yang efisien.
2. Mendemonstrasikan gaya hidup aktif dan gemar melakukan kegiatan jasmani.
3. Berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

Apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran mata pelajaran lainnya, proses pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah berbeda. Program pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah diarahkan pada potensi aspek-aspek pengembangan utuh siswa. Prosesnya lebih mengutamakan pada elaborasi hubungan kuat antara sisi sosial-emosional, kognitif reflektif, gerak keterampilan siswa, dan sisi psikologis siswa. Pengajaran pendidikan jasmani sangatlah diharapkan dapat bermanfaat dalam menopang kualitas hidup siswa yang lebih bermakna baik bagi kehidupan siswa di masa kini maupun di masa mendatang. Penanaman sikap untuk hidup aktif dapat dilakukan sejak dini melalui lembaga pendidikan, salah satunya sekolah yang didalamnya ada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Olahraga sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di kalangan pelajar.

Tidak jarang siswa yang sangat menyenangi olahraga ini. Motivasi siswa mengikuti olahraga ini sangat beragam. Mulai dari ingin populer di sekolahnya, sampai yang memang betul-betul ingin

mendalami olahraga ini. Kita menyadari bahwa dalam pelajaran penjasorkes banyak permasalahan yang muncul pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu seperti anak didik timbul sifat bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas jasmani, saat kegiatan belajar anak didik pura-pura sakit, ijin, tidak mengikuti pelajaran dengan berbagai alasan dan sebagainya.

Demikian pula pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pada materi permainan bola besar yaitu sepak bola, masih banyaknya siswa yang kurang sungguh-sungguh dalam belajar teknik dasar sepak bolasehingga berdampak pada keterampilan bermain siswa, hal tersebut ditunjukkan bahwa siswa lebih suka pembelajaran langsung kepada permainan sepak bola dari pada belajar tentang teknik dasar terlebih dahulu, rendahnya motivasi siswa, anak tidak tertarik pada permainan sepak bola karena kurangnya pengembangan model pembelajaran yang bervariasi oleh guru pembimbing dan pada akhirnya siswa merasa kurang senang terhadap pembelajaran yang dihadapi, nilai rata-rata dalam pembelajaran sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Tasikmalaya hanya 6 anak saja dari 28 siswa atau hanya sebesar 68,36% dari nilai KKM yang diharapkan yaitu sebesar 75%. Untuk mengatasi hal ini, maka perlu diadakan tindakan penelitian dengan pengembangan model pembelajaran penjasorkes khususnya pada permainan bola besar yaitu sepak bola dibutuhkan kreativitas guru yang inovatif agar pembelajaran menarik dan menyenangkan khususnya bagi peserta didik.

Melalui pengkajian dapat ditemukan langkah-langkah untuk memperbaikinya. Inovasi pembelajaran penjasorkes terdapat aspek yaitu : aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotor, tetap harus muncul dalam proses pembelajaran penjasorkes sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

II. BAHAN DAN METODE

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nazir mengatakan (2005:84) bahwa :”Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Penggunaan desain penelitian ini disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, digunakan desain penelitian yaitu *Pretest-Posttest Design*.

Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃	C	O ₄

Desain Eksperimen *Pre-test and Post-test design*
(Fraenkel and Wallen (1993:247))

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

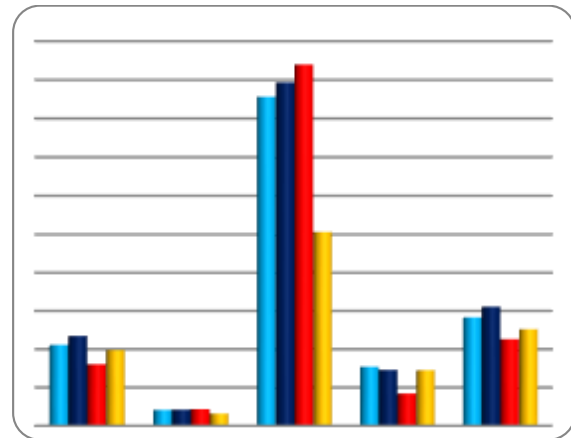
Data hasil penelitian dengan menggunakan uji *-t*, termasuk didalamnya untuk yang dua sampel independent, dua sampel berpasangan, dan uji-*t* satu sampel. Selanjutnya dilakukan analisis dan pembahasan hasil pengolahan statistik dengan beberapa tahapan yaitu deskripsi data, hasil uji normalitas data, hasil uji homogenitas data, dan hasil uji dua rata-rata dengan uji-*t*. Untuk uji-*t* disajikan dua pengujian, yaitu *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. *Paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil tes Sebelum dan tes sesudah pada masing-masing kelompok. *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata selisih antara kelompok *Problem based learning* dengan kelompok Model Konvensional.

Deskripsi Data

Deskripsi data menyajikan hasil pengolahan data secara deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik diagram.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Tes Sebelum dan Tes Sesudah Untuk Motivasi Pada Kelompok *Problem based learning* dan Konvensional

Kelompok	Mean	Stdev	Varians	Terendah	Tertinggi
Tes Sebelum <i>Problem based learning</i>	105.75	20.69	428.04	77.00	141.63
Tes Sesudah <i>Problem based learning</i>	117.26	21.13	446.57	72.80	155.63
Tes Sebelum Konvensional	80.27	21.68	469.93	42.03	113.19
Tes Sesudah Konvensional	98.96	15.91	253.21	72.62	126.07



- Tes Sebelum *Problem Based Learning*
- Tes Sesudah *Problem Based Learning*
- Tes Sebelum Konvensional
- Tes Sesudah Konvensional

Grafik 1. Deskripsi Data Tes Sebelum dan Tes Sesudah Untuk Motivasi Pada Kelompok *Problem based learning* dan Konvensional

Dari tabel dapat diketahui pada nilai rata-rata tes sebelum untuk motivasi pada kelompok *Problem based learning* adalah 105,75 dengan standar deviasi 20,69 dan varians 428,04 Skor terendah adalah 77,00 sedangkan skor tertingginya 141,63. Sedangkan nilai rata-rata tes sebelum untuk motivasi pada kelompok Konvensional adalah 80,27 dengan standar deviasi 21,68 dan varians 469,93 Skor terendah adalah 42,03 sedangkan skor tertingginya 113,19.

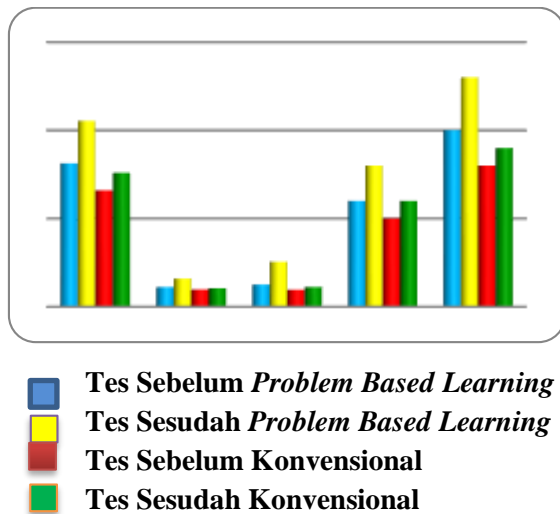
Sedangkan nilai keterampilan nilai rata-rata tes sesudah untuk motivasi pada kelompok *Problem based learning* adalah 117,26 dengan standar deviasi 21,13 dan varians 446,57 Skor terendah adalah 72,80 sedangkan skor tertingginya 155,63.

Sedangkan nilai rata-rata tes sesudah untuk motivasi pada kelompok Konvensional adalah 98,96 dengan standar deviasi 15,91 dan varians 253,21 Skor terendah adalah 72,62 sedangkan skor tertingginya 126,07.

Dari tabel 4.1 data deskripsi untuk terlihat bahwa rata-rata tes sebelum dan tes sesudah untuk motivasi bahwa kelompok *Problem based learning* nilai rata-ratanya lebih besar atau lebih tinggi dari nilai rata-rata kelompok Konvensional.

Tabel 2. Deskripsi Data Keterampilan Bermain Sepak Bola Sebelum dan Sesudah Pada Kelompok *Problem based learning* dan Konvensional

Kelompok	N	Mean	Stdev	Varians	Terendah	Tertinggi
Tes Sebelum <i>Problem based learning</i>	15	8.13	1.13	1.27	6	10
Tes Sesudah <i>Problem based learning</i>	15	10.53	1.60	2.55	8	13
Tes Sebelum Konvensional	15	6.60	.99	.97	5	8
Tes Sesudah Konvensional	15	7.60	1.06	1.11	6	9



Grafik 2. Deskripsi Data Keterampilan Bermain Sepak Bola Sebelum dan Sesudah Pada Kelompok *Problem based learning* dan Konvensional

Dari tabel dapat diketahui nilai rata-rata tes sebelum keterampilan bermain sepak bola untuk kelompok *Problem based learning* adalah 8,13 dengan standar deviasi 1,13 dan varians 1,27. Skor terendah adalah 6 sedangkan skor tertingginya 10. Nilai rata-rata tes awal bermain sepak bola sebelum untuk kelompok Konvensional adalah 6,60 dengan standar deviasi 0,99 dan varians 0,97. Skor terendah adalah 5 sedangkan skor tertingginya 8.

Data tes sesudah keterampilan bermain sepak bola untuk kelompok *Problem based learning* adalah 10,53 dengan standar deviasi 1,60 dan varians 2,55. Skor terendah adalah 8 sedangkan skor tertingginya 13. Nilai rata-rata tes sebelum bermain sepak bola untuk

kelompok Konvensional adalah 7,60 dengan standar deviasi 1,06 dan varians 1,11. Skor terendah adalah 6 sedangkan skor tertingginya 9.

Dari tabel data deskripsi keterampilan bermain sepak bola terlihat bahwa rata-rata tes sebelum dan tes sesudah bahwa kelompok *Problem based learning* nilai rata-ratanya lebih besar atau lebih tinggi dari nilai rata-rata kelompok Konvensional.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas juga menentukan langkah selanjutnya uji statistic apa yang digunakan, parametric atau nonparametric. Jika data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian dengan statistic parametric. Jika data tidak normal atau tidak homogen, maka pengolahan dengan *statistic nonparametric*.

Tabel 3. Uji Normalitas Tes Sebelum dan Tes Sesudah Untuk Motivasi Pada Kelompok *Problem based learning* dan Konvensional

Kelompok		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Tes Sebelum MTV	<i>Problem based learning</i>	0,800	15	0,167
	Konvensional	0,990	15	0,154
Tes Sesudah MTV	<i>Problem based learning</i>	1,000	15	0,077
	Konvensional	0,919	15	0,117

Kriteria Keputusan:

- 1) Nilai Sig. atau probabilitas < 0,05 (Distribusi tidak normal).
- 2) Nilai Sig. atau probabilitas > 0,05 (Distribusi Normal).

Uji Kenormalan:

- 1) Tes Sebelum
 - a) Model *Problem based learning*: Sig. 0,167 > 0,05 (Distribusi Normal)
 - b) Model Konvensional: Sig. 0,154 > 0,05 (Distribusi Normal)
- 2) Tes Sesudah
 - a) Model *Problem based learning*: Sig. 0,077 > 0,05 (Distribusi Normal)
 - b) Model Konvensional: Sig. 0,117 > 0,05 (Distribusi Normal)

Berdasarkan kriteria keputusan dan uji kenormalan diketahui bahwa data motivasi dari tes sebelum dan tes

sesudah untuk motivasi antara kelompok *Problem based learning* dan Konvensional data berdistribusi normal. Dengan demikian salah satu syarat untuk pengolahan statistic parametric sudah tercapai.

Tabel 4. Uji Normalitas Keterampilan Bermain Sepak Bola Pada Kelompok *Problem based learning* dan Kelompok Konvensional

Tests of Normality				
Kelompok		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Tes Sebelum_KBS	Problem based learning	0,499	15	0,214
	Tradisiona	0,616	15	0,195
Tes Sesudah KBS	Bermain	0,493	15	0,165
	Tradisiona	0,316	15	0,152

Kriteria Keputusan:

- 1) Nilai Sig. atau probabilitas < 0,05 (Distribusi tidak normal).
- 2) Nilai Sig. atau probabilitas > 0,05 (Distribusi Normal).

Uji Kenormalan:

- 1) Tes Awal (Sebelum)
 - a) Model Problem based learning: Sig. 0,214 > 0,05 (Distribusi Normal)
 - b) Model Konvensional: Sig. 0,195 > 0,05 (Distribusi Normal)
- 2) Tes Akhir (Sesudah)
 - a) Model Bermain: Sig. 0,165 > 0,05 (Distribusi Normal)
 - b) Model Konvensional: Sig. 0,152 > 0,05 (Distribusi Normal)

Berdasarkan kriteria keputusan dan uji kenormalan diketahui bahwa data keterampilan bermain sepak bola hasil tes sebelum dan tes sesudah untuk kelompok Model *Problem based learning* dan Model Konvensional berdistribusi normal. Dengan demikian salah satu syarat untuk pengolahan statistic parametric sudah tercapai.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 5. Uji Homogenitas Untuk Tes Motivasi Antara *Problem based learning* Dan Konvensional Pada Kelompok Sebelum dan Kelompok Sesudah

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X1.MTV Kel I dan II	.028	1	28	.867
X2.MTV Kel I dan II	.897	1	28	.352

Kriteria Keputusan:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05, data berasal dari populasi yang memiliki varians tidak sama (Tidak Homogen).
- 2) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05, data berasal dari populasi yang memiliki varians sama (Homogen).

Uji Homogenitas Varians (Lavene Test):

- 1) Tes sebelum
Berdasarkan Mean (Rata-rata): Nilai Sig. 0,867 > 0,05 (Homogen)
- 2) Tes sesudah
Berdasarkan Mean (Rata-rata): Nilai Sig. 0,352 > 0,05 (Homogen)

Diketahui bahwa data tes motivasi, nilai probabilitas (Sig.) berdasarkan nilai rata-rata adalah 0,867 > 0,05.

Data tes sesudah untuk tes motivasi, nilai probabilitas (Sig.) berdasarkan nilai rata-rata adalah 0,352 > 0,05

Dapat disimpulkan bahwa data tes sebelum dan tes sesudah untuk motivasi memiliki varians yang sama atau homogen. Dengan demikian pengolahan selanjutnya untuk data untuk motivasi dapat dilakukan dengan statistic parametric, karena syarat dari pengolahan statistic parametric sudah terpenuhi, yaitu normal dan homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas Keterampilan Bermain Sepak Bola Sebelum dan Sesudah Pada Kelompok *Problem based learning* Dan Konvensional

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X1.KBS(Sebelum) I - II	.006	1	28	.937
X2.KBS (Sesudah) I - II	4.041	1	28	.054

Kriteria Keputusan:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05, data berasal dari populasi yang memiliki varians tidak sama (Tidak Homogen).

- 2) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05, data berasal dari populasi yang memiliki varians sama (Homogen).

Uji Homogenitas Varians (Lavene Test):

- 1) Tes sebelum
Berdasarkan Mean (Rata-rata): Nilai Sig. 0,937 > 0,05 (Homogen)
- 2) Tes sesudah
Berdasarkan Mean (Rata-rata): Nilai Sig. 0,054 > 0,05 (Homogen)

Diketahui bahwa data tes sebelum keterampilan bermain sepak bola, nilai probabilitas (Sig.) berdasarkan nilai rata-rata adalah $0,937 > 0,05$.

Data tes Sesudah keterampilan bermain sepak bola, nilai probabilitas (Sig.) berdasarkan nilai rata-rata adalah $0,054 > 0,05$

Dapat disimpulkan bahwa data tes sebelum dan tes sesudah keterampilan bermain sepak bola memiliki varians yang sama atau homogen. Dengan demikian pengolahan selanjutnya untuk data keterampilan bermain sepak bola dapat dilakukan dengan statistic parametric, karena syarat dari pengolahan statistic parametric sudah terpenuhi, yaitu normal dan homogen.

Uji Hipotesis 1

Motivasi Belajar

Model baik kelompok *Problem based learning* maupun kelompok Konvensional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi. *Paired sample t-test* digunakan untuk mengolah data hasil tes Sebelum dan tes sesudah. Pengolahan dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari eksperimen yang dilakukan, dengan menguji perbedaan rata-rata hasil tes sebelum dengan tes sesudah. Pengujian dilakukan dua sisi, di mana nilai probabilitas (sig.) maupun dk masing-masing dibagi 2.

Tabel 7. Paired Sample t-test Tes Sebelum dan Sesudah Untuk Motivasi Pada Kelompok Problem based learning dan Konvensional

		Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
		Mean	Std. Deviation				
Kel - Problem based learning	X1.Mtv.Sesudah - Sebelum	11.51	8.96	4.97	14	.000	Signifikan
Kel - TKonvensional	X2.Mtv.Sesudah - Sebelum	18.69	17.38	4.17	14	.001	Signifikan

Hipotesis 1:

- 1) H_0 = Tidak terdapat pengaruh tes sebelum dan tes sesudah untuk motivasi pada kelompok Problem based learning.
- 2) H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan tes sebelum dan tes sesudah untuk motivasi pada kelompok Problem based learning.

Kriteria Keputusan:

- a) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.
- b) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Diketahui nilai probabilitas (sig.) untuk motivasi adalah $0,000 < 0,05$. Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya motivasi antara tes sebelum dan tes sesudah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi pada kelompok *Problem based learning*.

Hipotesis2:

- 1) H_0 = Tidak terdapat pengaruh tes sebelum dan tes sesudah untuk motivasi pada kelompok Konvensional
- 2) H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan tes sebelum dan tes sesudah untuk motivasi pada kelompok Konvensional.

Nilai probabilitas (sig.) untuk motivasi adalah $0,001 < 0,05$.

Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya motivasi antara tes sebelum dan tes sesudah memberikan pengaruh yang signifikan pada kelompok Konvensional.

Hasil *Paired Sample t-test* motivasi antara kelompok *Problem based learning* dan kelompok tradisional nampak selisih mean (rata-rata) untuk kelompok tes sebelum antara kelompok Problem based learning dan kelompok Konvensional adalah 11,51

sedangkan selisih mean (rata-rata) tes sesudah antara kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional adalah 18,69, berdasarkan dari dua nilai diatas bahwa pengaruh tes sesudah selisih mean (rata-rata) lebih besar (tinggi) daripada mean (rata-rata) tes sebelum.

Keterampilan Bermain Sepakbola

Model *Problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain sepak bola. *Paired sample t-test* digunakan untuk mengolah data hasil tes Sebelum dan tes sesudah. Pengolahan dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari eksperimen yang dilakukan, dengan menguji perbedaan rata-rata hasil tes sebelum dengan tes sesudah. Pengujian dilakukan dua sisi, di mana nilai probabilitas (sig.) maupun dk masing-masing dibagi 2.

Tabel 8. Paired Sample t-test Keterampilan Bermain Sepak Bola Sebelum dan Sesudah Pada Kelompok *Problem based learning*

		Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
		Mean	Std. Deviation				
Kel – <i>Problem based learning</i> sesudah	KBS.S	2.400	1.724	5.392	14	.000	Signifikan
-	KBS.S						
Kel – <i>Problem based learning</i> sebelum	KBS.S	1.000	1.000	3.873	14	.002	Signifikan
-	KBS.S						

Hipotesis 1:

- 1) H_0 = Tidak terdapat pengaruh sebelum dan sesudah pemberian Keterampilan Bermain Sepak Bola pada kelompok *Problem based learning*.
- 2) H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian Keterampilan Bermain Sepak Bola pada kelompok *Problem based learning*.

Kriteria Keputusan:

- a) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.
- b) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Diketahui nilai probabilitas (sig.) keterampilan bermain sepak bola adalah $0,000 < 0,05$. Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya pemberian keterampilan bermain sepak bola antara sebelum dan

sesudah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain sepak bola pada kelompok *Problem based learning*.

Hipotesis2:

- 1) H_0 = Tidak terdapat pengaruh sebelum dan sesudah pemberian Keterampilan Bermain Sepak Bola pada kelompok TKonvensional.
- 2) H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian Keterampilan Bermain Sepak Bola pada kelompok Konvensional.

Nilai probabilitas (sig.) keterampilan bermain sepak bola adalah $0,002 < 0,05$. Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya pemberian keterampilan bermain sepak bola antara sebelum dan sesudah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain sepak bola pada kelompok Konvensional.

Hasil *Paired Sample t-test* antara kelompok *Problem based learning* dan kelompok tradisional nampak selisih mean (rata-rata) untuk kelompok *Problem based learning* 2,400 dan untuk kelompok Konvensional 1,000 berarti kelompok *Problem based learning* lebih memberikan pengaruh yang lebih besar (Tinggi) dibandingkan kelompok Konvensional.

Independent Sample t-test

Motivasi Belajar

Pengolahan selanjutnya adalah menguji perbedaan pengaruh motivasi antara kelompok *Problem based learning* dengan kelompok Konvensional. Data yang diuji adalah selisih antara tes sebelum dan tes sesudah dari masing-masing kelompok. Pengolahan dilakukan dengan *independent sample t-test* dan pengujiannya dengan uji-t satu pihak, di mana nilai probabilitas (sig.) maupun derajat kebebasan tidak dibagi dua.

Tabel 9. Independent Sample t-test Tes Sebelum dan Tes Sesudah Motivasi Belajar Pada Kelompok *Problem based learning* dan Kelompok Konvensional

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			Keterangan
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	
Tes Sebelum Mtv (Problem based learning-Konvensional)	Asumsi Varian s Sama	.028	.867	3.294	28	.003	Signifikan
	Asumsi Varian s Tidak Sama			3.294	28	0.003	Signifikan
Tes Sesudah Mtv (Problem based learning-Konvensional)	Asumsi Varian s Sama	.897	.352	2.679	28	0.012	Signifikan
	Asumsi Varian s Tidak Sama			2.679	26	0.013	Signifikan

Hipotesis.1. (Sebelum)

- 1) H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar dari tes sebelum pada kelompok *Problem based learning* dan tradisional.
- 2) H_1 = Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar dari tes sebelum pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.

Keputusan:

- a) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.
- b) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Diketahui nilai tes sebelum t-hitung 3,294 dengan probabilitas (Sig.) 0,003 < 0,05. Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari tes sebelum diberikan *treatment* motivasi pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.

Hipotesis.2. (Sesudah)

- 1) H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar sesudah diberikan *treatment* pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.
- 2) H_1 = Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar dari tes sesudah pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.

Keputusan:

- a) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05 maka H_0

diterima.

- b) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Diketahui nilai tes sebelum t-hitung 2,679 dengan probabilitas (Sig.) 0,012 < 0,05. Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar dari tes sesudah pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.

Keterampilan Bermain Sepakbola

Pengolahan selanjutnya adalah menguji perbedaan pengaruh dari kelompok *Problem based learning* dengan kelompok Konvensional. Data yang diuji adalah selisih antara tes sebelum dan tes sesudah dari masing-masing kelompok. Pengolahan dilakukan dengan *independent sample t-test* dan pengujiannya dengan uji-t satu pihak, di mana nilai probabilitas (sig.) maupun derajat kebebasan tidak dibagi dua.

Tabel 10. *Independent Sample t-test* Keterampilan Bermain Sepak Bola Pada Kelompok *Problem based learning* dengan Kelompok Konvensional

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			Keterangan
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	
Tes Sebelum KBS (Problem based learning-Konvensional)	Asumsi Varians Sama	.006	.937	3.970	28	.000	Signifikan
	Asumsi Varians Tidak Sama			4.041	0.054	5.933	28
Tes Sesudah KBS (Problem based learning-Konvensional)	Asumsi Varians Sama	4.041	0.054	5.933	28	0.000	Signifikan
	Asumsi Varians Tidak Sama			5.933	24	0.000	.000

Hipotesis.1. (Sebelum)

- 1) H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari tes sebelum keterampilan bermain sepak bola pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.
- 2) H_1 = Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari tes sebelum keterampilan bermain sepak bola pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional. Keputusan:

- a) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.
- b) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Diketahui nilai tes sebelum t-hitung 3,970 dengan probabilitas (Sig.) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari tes sebelum keterampilan bermain sepak bola pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.

Hipotesis.2. (Sesudah)

- 1) H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari tes sesudah keterampilan bermain sepak bola pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.
- 2) H_1 = Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari tes sesudah keterampilan bermain sepak bola pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional. Keputusan:
- c) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.
- d) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Diketahui nilai tes sebelum t-hitung 5,933 dengan probabilitas (Sig.) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari tes sesudah keterampilan bermain sepak bola pada kelompok *Problem based learning* dan kelompok Konvensional.

Pembahasan

Mengajar merupakan bagian dari proses pendidikan dan mengajar itu merupakan seni karena ketika guru memberikan bahan ajar maka perlu menerapkan dan mempraktikkan pola dan dasar (prinsip) yang telah dipelajari, artinya mengajar merupakan pemilihan dan aplikasi aturan-aturan yang tepat atau sesuai dengan situasi dan karakteristik siswa tertentu. Lepas dari dimensi mengajar, unsur yang sangat penting dalam mengajar ialah merangsang serta mengarahkan siswa belajar. Hal tersebut dapat terlaksana jika guru atau pengajar menggunakan metode pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik siswa yang akan menjalani proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan analisis diatas: *pertama* maka diperoleh bahwa, motivasi belajar siswa lebih tinggi pada kelompok dengan metode pembelajaran *Problem based learning* dibandingkan dengan kelompok dengan menggunakan metode pembelajaran Konvensional.

Dengan kata lain, walaupun semua metode

pembelajaran berupaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai, namun untuk mencapainya perlu strategi yang tepat dan sesuai dengan kondisi perkembangan siswa baik perkembangan kognitif, afektif maupun psikomotor, sehingga siswa mau meningkatkan motivasi yang ditunjukkan dengan nilai yang tinggi, dan metode *Problem based learning* salah satu metode yang tidak saja memperhatikan komponen atau aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa saja tetapi mempengaruhi motivasi belajar siswa tersebut. Dengan metode Model pembelajaran *Problem based learning* maka akan mampu mengakomodir karakteristik siswa demi tercapainya optimalisasi proses pembelajaran di sekolah. Seperti diungkapkan Metzler, (2000:343) bahwa : “Model *tactical games* didasarkan pada urutan perkembangan games dan aktivitas pembelajaran mirip games (yang dimaksud format *games*) yang terfokus pada masalah *Problem based learning* yang harus dapat siswa tangani pertama secara kognitif dan lalu lewat eksekusi skill motorik”.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani termasuk materi sepakbola disekolah, maka kewajiban guru penjas agar mampu dan terampil dalam menentukan model Model yang paling tepat yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar, sehingga proses belajar mengajar akan tercipta dengan baik dan menunjang pada tercapainya tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan motivasi dan kemampuan anak dalam olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan untuk menunjang motivasi belajar yang lebih optimal.

Dengan kata lain bahwa dengan metode pembelajaran *Problem based learning* melalui permainan, maka guru dapat memperlihatkan suatu proses atau cara kerja atau urutan berkenaan dengan bahan pembelajaran sehingga siswa terlibat langsung dalam materi bahan ajar dan memperkecil kemungkinan terjadi kejenuhan. Selain itu banyak hal yang dapat diperoleh dengan metode pembelajaran *Problem based learning* tersebut, dimana secara psikologis siswa menjadi lebih perhatian atau konsentrasi siswa menjadi terpusat, proses belajarpun akan lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari, pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran akan lebih melekat dalam diri siswa.

Dengan metode *Problem based learning* akan membantu siswa memahami dengan jelas jalannya suatu proses pembelajaran, memudahkan berbagai

jenis penjelasan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dapat diperbaiki melalui pengamatan secara cermat pada saat itu juga sehingga siswa termotivasi atau memiliki keinginan mengarahkan *effortnya* atau berusaha untuk menampilkan prestasi yang optimal. Subroto (2001: 4-5) mengungkapkan bahwa : Tujuan Model pembelajaran permainan melalui Model taktik ini bagi siswa, diantaranya: (1) untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan keterampilan yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan, (2) memberikan penguasaan kemampuan bermain melalui keterkaitan antara taktik permainan dengan perkembangan keterampilan, (3) memberikan kesenangan dalam beraktivitas, dan (4) memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain. Kondisi inilah yang membuat siswa atau peserta didik menjadi termotivasi untuk menunjukan hasil belajar yang optimal.

Kedua terdapat perbedaan keterampilan bermain sepakbola sebelum dan sesudah diberikan tes pada kelompok *Problem based learning* dan Konvensional. artinya pemberian tes bermain sepakbola memberikan pengaruh signifikan terhadap kelompok *Problem based learning* dibandingkan pada kelompok Konvensional, dan dari hasil pengujian diperoleh bahwa kelompok *Problem based learning* memiliki keterampilan sepakbola lebih optimal atau lebih baik dibandingkan kelompok Konvensional. Seperti diketahui bersama bahwa terdapat berbagai alternative Model pembelajaran bermain sepakbola dengan tujuan agar anak bisa lebih mudah menguasai keterampilan tersebut, dan model pembelajaran dengan Model taktik merupakan penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Modifikasi dilakukan pada peraturan permainan, lapangan permainan, bentuk-bentuk permainan, dan perlengkapan. Bentuk-bentuk permainan akan diganti seiring dengan meningkatnya tahap perkembangan anak pada pemahaman terhadap permainan, terhadap keterampilan dan pelaksanaan keterampilan gerak.

“Griffin, Mitchell dan Oslin (1997: 8-16), menyatakan : bahwa model pembelajaran dengan menggunakan Model taktik adalah model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan’.

Dari uraian diatas maka, metode pembelajaran

Problem based learning merupakan serangkaian kegiatan olahraga yang dituangkan tidak hanya dalam bentuk permainan tetapi diselingi dengan ceramah atau pemaparan materi, guru sebagai pengajar dapat menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa atau peserta didik menemukan pengalaman-pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media yang tersedia, Selain itu dengan metode *Problem based learning* melalui permainan siswa langsung dapat memperagakan kejadian, aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Dengan kata lain keterampilan sepak bola siswa pada kelompok metode pembelajaran *Problem based learning* lebih mampu menguasai materi sepakbola dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional.

Melalui Model pembelajaran baik *Problem based learning* dan Konvensional mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Keuntungan menggunakan Model *Problem based learning* adalah agar para siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena dalam Model *Problem based learning* ada unsur bermainnya. Kerugian menggunakan Model *Problem based learning* yaitu siswa akan terbawa suasana yang berlebihan pada bermain sehingga siswa lupa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya dan dikhawatirkan dalam melakukan pembelajaran tersebut melupakan keterampilan dasar yang sebenarnya sehingga dalam mempelajarinya siswa tidak akan sungguh-sungguh dan serius.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian ini. Hal tersebut berdasarkan fakta dan data yang diperoleh. Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran penjas memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa, karena dalam model ini, siswa diajarkan untuk mengapresiasi lanjutan dari permainan dengan berpartisipasi dalam permainan modifikasi yang sesuai untuk perkembangan jasmani, sosial, dan mental, perbedaan-perbedaan

siswa sangat diperhatikan. Manfaat pembelajaran dimodifikasi dapat meningkatkan aktivitas jasmani siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam atmosfer kesenangan. Penciptakan kegembiraan atau kesenangan dalam proses pembelajaran merupakan investasi yang sangat berharga karena kegembiraan adalah motivator yang paling penting untuk keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani dan olahraga, karena dari peningkatan motivasi, kegembiraan, dan partisipasi dalam aktivitas jasmani bisa meningkatkan intensitas dan frekuensi atau jumlah waktu aktif belajar lebih meningkat apakah di sekolah maupun di luar sekolah

2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran penjas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain siswa sekolah menengah atas terutama dalam aktivitas permainan bola besar khususnya keterampilan bermain sepakbola. Hasil belajar yang menyangkut Keterampilan bermain sepakbola merupakan hasil dari interaksi pembelajaran secara taktis antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau lingkungan lainnya seperti keluarga dan masyarakat, melalui *model problem based learning*, Keterampilan bermain sepakbola siswa akan ikut terbantu dalam mengintegrasikan dirinya secara cepat dan harmonis ke dalam kelompok. Keterampilan bermain tidak berupa hasil otomatis dari partisipasi dalam aktivitas jasmani, melainkan harus dibina, secara sengaja dan terarah sehingga menjadi bagian dari skenario dalam proses pembelajaran. Dengan kesenangan dan partisipasi dalam aktivitas fisik akan meningkatkan intensitas belajar lebih lama apakah di sekolah maupun di luar sekolah dan mempunyai efek yang baik khususnya pada masalah keterampilan bermain karena interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, akan terjadinya proses memberi nasihat, memberi pengarahan, penguatan, mengoreksi atau memberi bimbingan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Siswa sekolah menengah atas bisa belajar keterampilan dasar sepakbola dengan media permainan. Bisa dipastikan dengan kekayaan interaksi, siswa berkesempatan banyak untuk lebih berprestasi di cabang olahraga sepakbola, siswa banyak belajar bagaimana berpikir, bersikap, dan bertindak sehingga siswa perlu mengadakan penyesuaian

dalam mempelajari sepakbola.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 SMA: Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta
- Fraenkel and Norman E. Wallen. (1993). *How To Design And Evaluate Research In Education*. Secon Edition. McGraw-Hill. Inc
- Griffin, Linda L.' Mitchell, Stethen A., Oslin, Judith L., (1997) *Teaching Sport Concepts and skill. A Tactical Games Approach*, United States of America : Humen Kinetics.
- Metzler (2000) *Instructional Models for Physical Education*. Copyright. 2000 by Allyn & Bacon. A Pearson Education Company Needham Heights, Massachussts 02194.
- Nazir, Moh. (2005). *Metode Penelitian*. Ciawi Bogor : Ghalia Indonesia
- Subroto, Toto. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar*. FPOK. UPI.