

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*)
BERBANTU *ROLE PLAYING* DAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTU VIDEO
TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLA VOLI SISWA KELAS
XI MAN 2 PATI**

Septian Dwi Cahyo
email : dcseptian522@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya metode pembelajaran yang terprogram terhadap kemampuan *passing* bawah bola voli kelas XI MAN 2 Pati. *Passing* bawah yang dilakukan oleh peserta didik MAN 2 Pati masih kurang sesuai dengan target yang telah Operan terbawah yang dilakukan siswa MAN 2 Pati masih belum sesuai dengan tujuan yang dituju, meskipun skornya rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan PB, *passing* bawah bola voli, dan pembelajaran berbantuan video mana yang menghasilkan hasil belajar yang paling meyakinkan. Strategi pretest-posttest dua kelompok dan konfigurasi pra-percobaan adalah indikator tinjauan kuantitatif semacam ini. Mayoritas yang mengikuti penelitian adalah siswa kelas XI MAN 2 Pati. 52 siswa dari kelas XI IPA 5 dan XI IPS 5 dijadikan sampel review. Dalam ulasan ini, pengujian tidak teratur digunakan sebagai metode ujian. Data penelitian berasal dari penilaian yang diberikan oleh siswa. Hasil model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan *role playing* dan *video-assisted discovery learning* pada hasil belajar *passing* bawah bola voli dianggap berdistribusi normal jika taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai kelas penanganan informasi eksplorasi senilai 0,000, yang lebih penting daripada atau setara dengan 0,05, menunjukkan bahwa informasi mengikuti penyampaian yang khas. Sedangkan penanganan data kelas kontrol memiliki nilai 0,002 yang menunjukkan bahwa data tersebut sering dikomunikasikan dan lebih menonjol dari atau sama dengan 0,05 atau 0,002 0,05. sehingga data bagaimana kelas eksperimen dan kelas kontrol diam-diam belajar *passing* bola voli dengan model PBL (*problem based learning*) dan *video-assisted discovery learning* berdistribusi normal. Temuan menunjukkan bahwa model pembelajaran penemuan dengan dukungan video memiliki dampak yang lebih besar. Dengan mendukung PBL (*problem based learning*) dengan bantuan video, rekomendasi yang dibuat dalam penelitian ini berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi pembelajaran *passing* bawah bola voli.

Kata kunci : PBL, *discovery learning*, *passing* bawah, hasil belajar *passing* bawah bola voli

PENDAHULUAN

Olahraga, yang merupakan interaksi yang disengaja, mencakup setiap dan semua aktivitas aktual atau latihan yang dirancang untuk mengembangkan dan selanjutnya meyakinkan potensi fisik dan transendental seseorang. Ada banyak manfaat kesehatan untuk berolahraga bagi semua orang. Selain itu, setiap orang sekarang harus memasukkan olahraga teratur ke dalam rutinitas harian mereka untuk menjaga tubuh tetap bugar dan sehat. (Ardyanto, 2018 : 22).

Dalam bola voli, pemain bertujuan untuk mengoper bola melewati jaring dan masuk ke lapangan lawan untuk memenangkan permainan. Enam pemain dari dua tim lawan bermain bola voli. (Fetrianto, Farizal, 2017 : 56). Sedangkan menurut Mawarti (2009 : 69) Dalam bola voli, kegiatan kelompok, area bermain masing-masing kelompok dibatasi oleh jaring. Dengan menggunakan taktik yang sah dan memainkan bola, setiap tim berusaha untuk membawa bola ke area lawan secepat mungkin.

Menurut penelitian tersebut, banyak siswa kesulitan untuk memahami dan menggunakan passing bawah, salah satu strategi bola voli yang paling penting. metode pengajaran yang dapat membantu siswa lebih memahami materi dengan melakukan bottom passing adalah pembelajaran PBL yang merupakan singkatan dari *problem-based learning* dan didukung dengan *role playing* dan *video-assisted discovery learning*.

Pembelajaran berbasis masalah, juga dikenal sebagai PBL, adalah jenis pendidikan di mana siswa mengerjakan masalah nyata, terbuka, tidak terstruktur untuk belajar bagaimana berpikir kritis, memperoleh informasi baru, dan memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis masalah, atau singkatnya PBL, berbeda dari pendidikan tradisional karena menuntut siswa untuk memecahkan masalah nyata sebelum mereka memahami konsep formal. (Fathurrohman, 2017 : 27).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 5 April 2022 di MAN 2 Pati melalui wawancara dengan bapak Totok Wijayanto, S.Pd selaku guru PJOK dan observasi, khususnya pada kelas XI MAN 2 Pati, bahwa pelaksanaan praktik *passing* bawah sudah berjalan baik sesuai dengan rencana. Namun dalam praktik *passing* bawah pada siswa kelas XI MAN 2 Pati belum memenuhi kriteria atau belum menunjukkan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan konteks permasalahan, peneliti memilih judul “Pengaruh model pembelajaran PBL (*problem based learning*) berbantu *role playing* dan *discovery learning* berbantu video terhadap hasil belajar passing bawah bola voli siswa kelas XI MAN 2 PATI”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk *Pre-Experimental Design* dan jenis *Two-Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui bagaimana *role playing* dan *video-assisted discovery learning* pada model pembelajaran PBL (*problem-based learning*) berpengaruh terhadap pembelajaran passing bawah bola voli di kelas XI MAN 2 PATI.

Berikut ini dapat dikatakan tentang desain: (Sugiyono, 2010).

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
S ₁ →	Pretest	PBL →	Posttest
S ₂ →	Pretest	DL →	Posttest
Membandingkan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>			

Keterangan:

S₁ : Kelompok A (PBL)

S₂ : Kelompok B (*Discovery Learning*)

A. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan generalisasi wilayah yang terbuntuk antara subjek atau objek yang mempunyai karakteristik serta kaulitas yang telah ditetapkan penulis guna agar dapat dipelajari dan setelah itu ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015). Maka populasi tidak hanya sekedar manusia, tapi dapat berupa objek dan benda. Populasi juga bukan hanya total dari subjek ataupun objek dari penelitian, namun mencakup seluruh sifat dan karakteristik yang berada dalam subjek. Populasi dalam penelitian ini merupakan Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas XI MAN 2 PATI.

Menurut Sugiyono (2013) Ukuran dan karakteristik populasi termasuk sampel. Akibatnya, sampel populasi yang representatif harus diambil. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 PATI. 27 siswa di kelas XI IPA 5 mendapatkan model pembelajaran PBL berbantuan *role playing*, sedangkan 25 siswa di kelas XI IPS 5 mendapatkan model pembelajaran penemuan berbantuan video.

B. Teknik Analisis Data

Dukungan statistik untuk uji-t dan SPSS digunakan dalam analisis data penelitian ini. Identifikasi temuan penelitian adalah tujuan akhir dari analisis data. Uji prasyarat harus dilakukan sebelum uji-t dapat digunakan. Tujuan dari uji fundamental adalah untuk menentukan apakah data yang dipertimbangkan memenuhi persyaratan, memungkinkan untuk uji penilaian data dan uji hipotesis. Tes penting ini terdiri dari uji biasa Liliefors dan uji homogenitas faktual Lavene..

Ujian uji-t untuk menentukan apakah siswa kelas XI MAN 2 PATI nyanyi bawah bola voli mengalami peningkatan atau tidak setelah mendapatkan PBL (*issue based learning*) dengan pembelajaran pura-pura dan pengungkapan dengan video adalah tahap selanjutnya dengan asumsi masing-masing tes penting lulus.

a) Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Maksud dari diadakanya uji normalitas adakah guna dapat mengetahui normal atau tidaknya distribusi yang didapatkan. Uji normalitas memakai uji Lilliefors yang menggunakan program SPSS. Yang berguna guna untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi merupakan dengan menerima ataupun menolak hipotesis tersebut, dengan cara membandingkan L_0 dengan nilai kritis L untuk uji Lilliefors dengan taraf *signifikansi*=5% apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 dapat di terima ini dapat di artikan data berdistribusi normal (Sudjana, 2002).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menentukan apakah data berasal dari populasi dengan varian identik. Uji homogenitas dilakukan dengan program SPSS PC. Metode yang digunakan adalah ANOVA satu arah. "Jika sig" berfungsi sebagai dasar untuk sekedar memutuskan. $> 0,005$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ yang menunjukkan keseragaman sampel.

3. Uji Hipotesis

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisa data tersebut. Pengujian hipotesis ini menggunakan metode analisis uji- t (t-test). Secara metode uji- t (t-test) akan di hitung dengan memakai paired- Sampels T test dengan bantuan computer program SPSS. Untuk dapat mengetahui signifikansi ataupun ada tidaknya peningkatan dalam ketrampilan *Dribble* setelah dilakukan latihan mental imagery, setelah dilakukanya tes awal (pre-test) serta saat sebelum dilakukanya uji akhir(post- test), sehingga hasil t_{hitung} di konsultasikan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Jika hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga ada perbandingan yang signifikan, dari hasil tersebut hipotesis nol (H_0) di tolak serta hipotesis kerja di terima (H_a).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memastikan bagaimana role playing dan video-assisted discovery learning dari model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mempengaruhi kemampuan passing bawah siswa kelas bola voli, peneliti menggunakan rancangan penelitian kuantitatif yang dikenal dengan Pre-Experimental Design and the Two- Jenis Pretest-Posttest Grup. 2. PATI XI MAN Kelas XI MAN 2 PATI Semua orang dalam ulasan ini adalah siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 PATI. 27 siswa di kelas XI IPA 5 mendapatkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan role playing, sedangkan 25 siswa di kelas XI IPS 5 mendapatkan model pembelajaran penemuan berbantuan video.

Hasil uji coba yang telah dilakukan peneliti dapat menawarkan beberapa data yang mendukung temuan penelitian tersebut. diawali dengan analisis nilai pre dan post test yang telah selesai. Model PBL menghasilkan pre-test dengan nilai tipikal 59 atau taraf 59%, sesuai dengan hasil pre-test dan post-test tersebut di atas. Post-test mengungkapkan nilai normal 87, atau meningkat 87% setelah pengobatan. dimana proporsi pasien yang mendapat pengobatan meningkat sebesar 28% dari 59% menjadi

87%. Setelah itu, hasil pretest dan posttest di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest berbasis model discovery learning adalah 36 atau 36%. Rata-rata nilai post test adalah 91 atau persentase 91 persen, dan nilai sebelum perlakuan meningkat menjadi 91 persen atau peningkatan nilai 55 persen. Penambahan ditunjukkan oleh ini. Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran berbantuan video berpengaruh terhadap hasil belajar bolavoli dalam menghadapi siswa kelas XI MAN 2 PATI, dan dampak ini semakin terlihat ketika model tersebut digunakan. Uji normalitas juga menggunakan data sebelum dan sesudah pengujian.

Data hasil belajar bola voli passing kaki dengan model pembelajaran PBL (problem-based learning) dengan role playing dan video-assisted discovery learning diasumsikan berdistribusi normal jika taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Karena lebih besar atau sama dengan 0,05 maka nilai pengolahan data kelas eksperimen sebesar 0,000 menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan penanganan data kelas kontrol memiliki nilai 0,002 yang menunjukkan bahwa data tersebut sering dikomunikasikan dan lebih menonjol dari atau sama dengan 0,05 atau 0,002 0,05. Hasil belajar passing bola voli model PBL (problem-based learning), role-playing, dan video-assisted discovery learning memiliki nilai signifikansi kurang dari $\alpha = 0,05$. Model PBL dan pembelajaran penemuan berbantuan video digunakan untuk mengajar passing bawah tangan bola voli dengan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya khas.

Karena nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05 < \alpha$, data kesadaran mendasar untuk kelas eksplorasi dan kontrol tidak jelas setelah H_0 dikecualikan dan H_a diakui. Kedua sampel tersebut diambil dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau identik. PBL, atau pembelajaran berbasis masalah, melibatkan permainan peran bola voli terselubung untuk meloloskan hasil belajar kelas XI MAN 2 PATI jika tercapai hasil belajar yang sangat baik. Hasil posttest pembelajaran PBL (problem-based learning) model pembelajaran bola voli pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Model ini didukung dengan penalaran kreatif dan video exposure learning. Karena mereka di bawah 0,05, atau 0,004 < 0,05, ini menunjukkan bahwa data kelas uji coba biasanya tidak terdistribusi. Namun, data kelas kontrol memiliki nilai 0,000 atau 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa mereka tidak terdistribusi secara luas. Untuk hasil belajar passing kaki bola voli, model PBL (issue-based learning) dan video-supported disclosure tidak terlalu penting. Model PBL (issue-based learning) didukung dengan pembelajaran visualisasi dan video-aided disclosure terhadap hasil belajar permainan bola voli tangan kosong di kelas pendahuluan dan kelas kontrol. Nilai sig lebih besar dari 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa data nilai akhir kelas tes dapat diprediksi. Setelah H_0 ditolak dan H_a diterima.

Karena datanya normal, uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis. Model pembelajaran PBL didukung dengan role play dan nilai asymp sign. Nilai Z sebesar -4,128 dapat ditemukan pada hasil eksperimen, khususnya yang dibedakan oleh Wilcoxon. Karena dibawah level alpha 5% (0.05, 2-tailed) tolak H_0 . Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa komponen bermain peran model pembelajaran PBL (*problem-based learning*) berdampak pada keterampilan passing bola voli siswa kelas

XI MAN 2. Pembelajaran wahyu berbantuan video model bekerja dengan baik pada uji Wilcoxon, dengan nilai Z -4,382 dan sig asimtotik. 2-tailed) menolak h_0 , menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery* berbantuan video berpengaruh terhadap hasil belajar passing bawah bola voli MAN 2 PATI. Ini kurang dari tingkat alfa 5% (0,05). Hasil belajar relatif meningkat justru ketika model pembelajaran pengungkapan digunakan; Meskipun demikian, penelitian ini berbeda dari yang lain karena melibatkan video sebagai media.

Dalam data ini penelitian dapat sejalan dengan peneliti terdahulu dari Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Widigdo (2021 : 49) dari Universitas PGRI Semarang yang melakukan penelitian yang berjudul “perbandingan pengaruh model pembelajaran PBL dan *discovery learning* terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli”.

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

1. Hasil belajar passing bawah bola voli dipengaruhi model pembelajaran problem based learning (PBL) dan role play.
2. Hasil belajar bola voli passing bawah dipengaruhi oleh model pembelajaran *discovery* berbantuan video.
3. Ketika dikombinasikan dengan pembelajaran pura-pura dan pengungkapan berbantuan video, pembelajaran berbasis masalah (PBL) ditemukan memiliki dampak terbesar pada hasil belajar passing bawah bola voli.

Model berbasis masalah, pembelajaran berbasis berpura-pura (PBL) memiliki nilai Z - 4,128, yang merupakan *relegate sig esteem*. Hipotesis diuji dengan uji bertanda Wilcoxon. Data umumnya rata-rata, sehingga digunakan uji Wilcoxon yang jelas. Bola voli passing bawah di kelas XI MAN 2 PATHY adalah 2-tailed, sehingga kadar alpha 5% (0,05) 0,000 lebih kecil dari bola voli passing bawahnya, menandakan menolak h_0 . Keterampilan psikomotor model pembelajaran penemuan berbantuan video memperoleh hasil uji Wilcoxon positif dengan nilai Z sebesar -4,382 dan sig asimtotik. Keterampilan psikomotor H_0 dipengaruhi oleh model PBL (pembelajaran berbasis masalah) dan bermain peran. Ketika H_0 turun di bawah level alfa 5% (0,05), pengujian 2 sisi menolaknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan psikomotorik passing bawah bolavoli MAN 2 PATI siswa kelas XI dipengaruhi oleh model pembelajaran penemuan berbantuan video.

A. SARAN

1. Bagi siswa
 - a. PBL mungkin dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa melalui pembelajaran *role-playing* dan *video-assisted discovery learning*.
 - b. Memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
 - c. Memudahkan siswa untuk mengekspresikan diri selama kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru

- a. Sebagai motivasi bagi guru untuk menumbuhkan ketrampilan memilih model dalam proses pembelajaran.
 - b. Menambah kreatifitas guru dalam pembelajaran materi kebugaran jasmani agar lebih baik dalam pengelolaan pembelajaran di lapangan.
 - c. Dapat menambah wawasan lebih luas bagi siswa dalam praktik *passing* bawah melalui model pembelajaran PBL (*problem based learning*) berbantu *role playing* dan *discovery learning* berbantu video.
3. Bagi sekolah
- a. Dapat membantu proses pembelajaran di sekolah yang menarik dan menyenangkan.
 - b. dapat mendemonstrasikan kepada pendidik bagaimana menginstruksikan siswa dalam berbagai model pembelajaran, termasuk model pembelajaran berbasis masalah (PBL), yang memanfaatkan permainan peran dan pembelajaran penemuan berbantuan video.
 - c. Dapat memanfaatkan mode pembelajaran yang menarik untuk membantu dan memudahkan dalam mengajar materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (Jalal (ed.)). CV.CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21–32.
- Edo Prasetyo, Ari Sutisyana, B. R. I. (2018). Tingkat Kebugaran Jasmani Berdasarkan Indeks Massa Tubuh Pada Siswa Smp Negeri 29 Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i2.8738>
- Faisal, M. (2019). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. 329–335.
- Fathurrohman, M. (2017). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF* (Nur Hidayah (ed.)). AR-RUZZ MEDIA.