



**PENGARUH METODE *DISCOVERY LEARNING* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT HARIMAU
DI KELAS XI SMKN 1 JEPON KABUPATEN BLORA**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I
untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Bayu Aji Pramudya

NPM.17230173

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DAN KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2024

LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBING

Kami selaku pembimbing skripsi I dan II dari mahasiswa Universitas PGRI

Semarang

Nama : Bayu Aji Pramudya

NPM : 17230173

Fakultas/prodi : FPIPSKR/PJKR

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE *DISCOVERY LEARNING* DAN
PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR LOMPAT HARIMAU DI KELAS XI SMKN 1
JEPON KABUPATEN BLORA**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang, 12 Februari 2024

Pembimbing I

Setyawan, S.Pd., M.Or.
NPP : 159001504

Pembimbing II

Maftukhin Huda, S.pd., M.pd.
NPP : 158801474

Mengatahui,
Ketua Program Studi PJKR

Osa Maliki, S.Pd., M.Pd.
NPP : 148101425

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “PENGARUH METODE *DISCOVERY LEARNING* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT HARIMAU DI KELAS XI SMKN 1 JEPON KABUPATEN BLORA”, Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan disyahkan oleh panitia Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI Semarang :

Pada hari : Selasa

Tanggal : 09 Juli 2024

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Pd.
NPP. 107801284



Osa Maliki, S.Pd. M.Pd.
NIP/NPP. 148101425

Penguji,

Tanda Tangan

1. Setyawan, S.Pd., M.Or.
NPP. 159001504
2. Maftukin Hudah, S.Pd., M.Pd
NPP. 158801474
3. Muh. Isna Nurdin W., S.Pd., M.Kes.
NPP. 179101532

MOTTO

- ❖ Bertanggung jawab atas apa yang sudah dipilih dan selesaikan apa yang sudah dimulai. (Bayu Aji Pramudya)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, Engkau berikan berkah dari buah kesabaran dan keikhlasan dalam mengerjakan Skripsi ini, sehingga dapat selesai. Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang istimewa dalam perjalanan hidup saya:

- ❖ Alm. Bapak Supeno, Ibu Rusmiati serta kedua adik saya Lulus Dwijo Ujianto dan Tejo Priyo Pamungkas yang sangat saya sayangi, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkahku untuk meraih cita-cita.
- ❖ Bapak dan Ibu dosen UPGRIS yang telah membimbing dan memberikan banyak pembelajaran selama berkuliah disini.
- ❖ Terimakasih juga buat mas Sigit, mbak Nia dan semua keluarga besar yang telah memotifasi saya untuk melangkah maju. Ibu Vitria untuk waktu dan bimbingan yang berikan selama proses skripsi hingga selesai.
- ❖ Teman satu kelas, terimakasih untuk waktu, pikiran, dukungan, suka dan duka yang kalian berikan semua.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya bertandatangan di bawah ini:

Nama : Bayu Aji Pramudya

NPM : 17230173

Program studi : PJKR

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

Semarang, 12 Februari 2024
Yang membuat pernyataan



Bayu Aji Pramudya
NPM : 17230173

ABSTRAK

Bayu Aji Pramudya. “Pengaruh Metode *Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau Di Kelas XI SMKN 1 Jepon”, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang 2024.

Perlunya metode pembelajaran yang tepat seperti *discovery learning* dan *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PJOK khususnya pada materi lompat harimau. Teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu Sampel 30 siswa. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari hasil belajar sebagai variable bebas dan *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* sebagai variable terikat. Metode pengumpulan data menggunakan Kuesioner , dan diolah dengan SPSS.

Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa variabel *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora. Hal ini di buktikan dengan uji statistik yaitu diperoleh nilai t hitung = 4,153 > t Tabel = 3,11 dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 berarti *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau. Sedangkan koefisien determinasi (adjusted R²) yang diperoleh sebesar 0,202. Hal ini berarti 20,2% dapat dijelaskan oleh variabel *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning*, sedangkan sisanya yaitu 79,8% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini

Kata Kunci: *Metode Discovery Learning*, *Problem Based Learning* dan Hasil Belajar Lompat Harimau

KATA PENGANTAR

Segala doa dan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tugas penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau Di Kelas XI SMKN 1 Jepon Kabupaten Blora”, dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Skripsi ini terwujud atas bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, dan oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di kampus Universitas PGRI Semarang ini.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan serta kemudahan untuk menuntut ilmu di FPIPSKR UPGRIS.
3. Ketua Progam Studi PJKR yang telah mendukung penulis untuk melakukan penelitian.
4. Setyawan, S.Pd.,M.Or., Selaku Dosen Pembimbing I Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang yang telah memberi kesempatan untuk penyusunan skripsi, serta banyak memberikan bantuan, bimbingan dan saran.
5. Maftukhin Hudah, S.Pd., M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah

member kesempatan untuk penyusunan skripsi atas segala bimbingan, arahan, saran dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan ilmunya selama kuliah sebagai bekal meraih masa depan gemilang.
7. Kepala sekolah SMKN 1 Jepon Kabupaten Blora yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
8. Guru Penjas SMKN 1 Jepon Kabupaten Blora terima kasih atas segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan.
9. Siswa SMKN 1 Jepon Kabupaten Blora yang bersedia memberikan informasi.
10. Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, khususnya angkatan 2017 yang telah menjadi sahabat kuliah.

Mungkin tidak cukup sekedar rangkaian kalimat terima kasih untuk membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan. Harapan dan doa semoga amal baik kita mendapatkan balasan yang lebih baik lagi dari Sang Pemberi Nikmat. Tiada gading yang tak retak, sungguh karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik saran dan sumbangan yang membangun sangat penulis butuhkan dan harapkan. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis, pembaca.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan Skripsi	6
BAB II.....	8

KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
B. Kajian Teori.....	10
1. Discovery Learning	10
2. Problem Based Learning	14
3. Hasil Belajar	30
4. Lompat Harimau.....	35
BAB III	37
METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis penelitian	37
B. Populasi dan sampel	37
C. Variabel-variabel penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	39
E. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Uji Instrumen.....	44
B. Uji Asumsi Klasik	48
C. Uji Hipotesis.....	49
BAB V.....	59
PENUTUP.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lompat Harimau	35
Gambar 4.1 Uji Normalitas.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi dan Sample	39
Tabel 3.2 Prosedur Penilaian	41
Tabel 4.1 Uji Validitas	46
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	48
Tabel 4.3 Uji Hipotesis (Uji T).....	51
Tabel 4.4 Uji Hipotesis (Uji F)	52
Tabel 4.5 Koefisien Determinasi (R ²)	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	64
Lampiran 2 Surat Pernyataan Persetujuan Ijin Penelitian Dari Sekolah	65
Lampiran 3 Lembar Validasi Dosen Ahli.....	66
Lampiran 4 Instrumen Penilaian	68
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
Lampiran 6 Dokumentasi	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2019- 2024 salah satu visi Pemerintah Republik Indonesia berfokus pada pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) melalui peningkatan kualitas pendidikan dan manajemen talenta. Visi ini berkesesuaian dengan kesiapan siagaan insan pendidikan nasional dalam menghadapi tantangan global Abad ke-21, dimana sudah tidak ada lagi sekat-sekat antar negara diberbagai bidang kehidupan. Risiko dari kondisi ini adalah perlu dipersiapkan peserta didik yang memiliki daya saing untuk menghadapinya.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan cara utama untuk mewujudkan hal tersebut. Layanan pendidikan diselenggarakan dalam rangka memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar senyaman mungkin dalam suasana bahagia, menantang, bermakna, namun menyenangkan dan tanpa adanya rasa tertekan.

Kemampuan penguasaan pengetahuan dan keterampilan pada setiap mata pelajaran sebagai area pembelajaran (*learning area*) juga akan terfasilitasi dengan baik. Kondisi saat ini yang terjadi adalah tersedianya berbagai kemudahan akses dan layanan berbagai kebutuhan kehidupan, sehingga selain berdampak positif pada sisi tertentu juga adanya risiko negatif pada sisi lain.

Anak-anak yang malas bergerak dan melakukan aktivitas jasmani merupakan salah satu contoh sisi negatif ini. Padahal disadari bahwa kekurangan gerak dan aktivitas jasmani (tuna gerak) berakibat munculnya penyakit degeneratif pada tubuh yang pada akhirnya mengurangi produktivitas dan daya saing seseorang. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Sebagai sebuah mata pelajaran di sekolah, PJOK menjamin tersedianya aktivitas jasmani bagi peserta didik. Pelaksanaan PJOK bukan hanya merupakan aktivitas jasmani dan bertujuan untuk itu saja, akan tetapi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara utuh melalui aktivitas jasmani.

Hal krusial dan mendasar dalam menyelenggarakan pembelajaran PJOK dengan tujuan sebagaimana uraian di atas adalah tersedianya guru PJOK profesional yang berdaya dan memberdayakan. Guru PJOK sesuai harapan tersebut memiliki karakter berjiwa nasionalisme Indonesia, bernalar, pembelajar, profesional, dan berorientasi pada peserta didik.

Masalah dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikannya. Belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, di mana peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang dihadapi sehingga peserta didik dapat mencari cara pemecahan masalah. Pembelajaran *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan yang akan mereka peroleh. Keterlibatan peserta didik pada proses

pembelajaran bersifat *student-centered*, aktif, menyenangkan, dan memungkinkan terjadinya informasi antar-siswa, antara siswa dengan guru, dan antara siswa dengan lingkungan.

Problem Based Learning sebagai salah satu model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu proses yang perlu dirancang dalam aktifitas belajar matematika sehingga peserta didik mendapat ruang untuk memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Guru PJOK dengan karakter ini mampu mendorong tumbuhkembangkan peserta didik secara holistik; aktif dan proaktif dalam mengembangkan pendidik lainnya; serta menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidikan. Maka perlunya metode pembelajaran yang tepat seperti *discovery learning* dan *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PJOK.

Hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rustam (2013:23) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hamalik (2010) juga berpendapat yang sama bahwa hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan adanya indikator dan derajat perubahan tingkah laku.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani tidak berbeda jauh dengan kegiatan pembelajaran mata pelajaran yang lain. Ada proses berpikir dan bergerak dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun hasil yang dicapai oleh masing-masing peserta didik berbeda-beda. Anak yang memiliki kecerdasan berpikir dengan baik hasil pemahaman terhadap materi pelajaran akan lebih mudah. Sebaliknya anak yang mempunyai kelemahan dalam berpikir maka daya serap terhadap materi pelajaran adakalanya jauh tertinggal. Pada pembelajaran pendidikan jasmani keberhasilan belajar tidak hanya mengandalkan kecerdasan berpikir, tetapi ketahanan fisik juga berpengaruh. Jika kita lihat dalam berbagai pertandingan pemenang lomba tidak hanya diraih oleh anak yang cerdas dan pintar. Akan tetapi anak yang kurang cerdas jika memiliki fisik yang kuat akan meraih kejuaraan dalam olah raga. Hal ini berlaku pula pada pendidikan melatih kemampuan gerak dasar anak.

Berkaitan dengan permasalahan dari hasil observasi yang telah dilakukan dan upaya mencari solusi dari masalah tersebut maka penulis mengadakan penelitian tindakan kelas yang diberi judul “Pengaruh Metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik belum menguasai lompat harimau yang baik
2. Belum adanya upaya pemecahan permasalahan yang dilakukan oleh guru penjas.
3. Peserta didik masih merasa takut untuk melakukannya.
4. Belum digunakannya alat bantu dalam pembelajaran lompat harimau.

C. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini terarah maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yang dijabarkan langsung kedalam sebuah pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

Apakah pengaruh metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap hasil belajar Lompat Harimau di kelas XI SMKN 1 Jepon Blora?

D. Tujuan Penelitian

Tujuannya sendiri yaitu untuk mengetahui pengaruh metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap hasil belajar Lompat Harimau di kelas XI SMKN 1 Jepon Blora.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

1. Bagi Siswa :
 - a. Diharapkan meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat harimau dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMKN 1 Jepon.
 - b. Dapat meningkatkan kemampuan dalam kelenturan tubuh siswa.
2. Bagi Sekolah
 - a. Dapat Menumbuhkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam gerak dasar lompat harimau.
 - b. Untuk meningkatkan nilai belajar siswa dalam mengikuti olahraga di Sekolah.
 - c. Dapat memberikan motivasi dalam memilih metode atau teknik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak.
3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan informasi tentang salah satu alternatif cara pembelajaran Pendidikan Jasmani pada siswa.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Proposal skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Halaman Judul Skripsi

2. Halaman Persetujuan Skripsi
3. Daftar Isi
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Identifikasi Masalah
 - c. Rumusan Masalah
 - d. Tujuan Penelitian
 - e. Manfaat Penelitian
 - f. Sistematika Penulisan Proposal Skripsi
 - g. Kajian Pustaka
 1. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu
 2. Kajian Teori
 - h. Metode Penelitian
 1. Jenis Penelitian
 2. Setting Penelitian
 3. Fokus Penelitian
 4. Sumber Data
 5. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data
 6. Keabsahan Data
 7. Teknik Analisis Data

Daftar Pustaka dan Lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dibutuhkan untuk memperjelas, menegaskan, melihat kelebihan dan kelemahan teori yang digunakan penulis lain dalam penelitian dan pembahasan masalah yang serupa. Penelitian terdahulu perlu disebutkan untuk memudahkan pembaca melihat dan membandingkan perbedaan teori yang digunakan dan perbedaan hasil yang hampir serupa berikut ini penelitian yang mempunyai topik yang hampir serupa dengan skripsi ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kristi Marjias Tuti, Jurnal, tahun 2021 yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA, hasil penelitian menunjukkan bahwa: Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif dan uji-t. Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan pada kemampuan hasil belajar IPA siswa, menunjukkan bahwa taraf signifikan sebesar 0,219 ($0,219 > 0,05$). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar kelas III antara kelas eksperimen yang menggunakan *discovery learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model *problem-based learning*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Emi Novita Sari, Heryanto Nur Muhammad, Jurnal, tahun 2021, yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok. Hasil dari penelitian ini yaitu model *discovery learning* dapat menuntut siswa berpikir kritis, membuat siswa menjadi aktif untuk memecahkan masalah secara mandiri, dengan tahapan-tahapan mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data dari berbagai sumber, memverifikasi data dengan teman kelompok, dan menarik kesimpulan. Dalam melakukan lompat jauh gaya jongkok perlu memperhatikan tahapan-tahapan seperti awalan, tolakan, melayang di udara, dan pendaratan, supaya gerakan yang dilakukan dapat sempurna. Kesimpulan: (1) Dapat meningkatkan keaktifan proses belajar siswa. (2) Efisiensi belajar siswa. (3) Kemampuan berpikir analisis. (4) Model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Zaenuddin Jazuli, Sulistyو Saputro, dan Bakti Mulyani, Jurnal, tahun 2019 , yang berjudul tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning (PBL)* Pada Materi Pokok Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan (Ksp) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Sragen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* tidak menunjukkan perbedaan prestasi belajar

siswa pada materi pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan (Ksp) baik dari aspek pengetahuan, aspek sikap, maupun, aspek ketrampilan. (2) Kemampuan berpikir logis siswa berpengaruh pada prestasi belajar aspek pengetahuan dan tidak berpengaruh pada prestasi belajar aspek sikap dan aspek ketrampilan pada materi pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan (Ksp). (3) Pada prestasi belajar siswa pada aspek sikap menunjukkan adanya interaksi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan kemampuan berpikir logis siswa. Akan tetapi pada aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan tidak menunjukkan adanya interaksi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan kemampuan berpikir logis siswa.

B. Kajian Teori

1. *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Guru perlu memiliki keterampilan mengajar yang efektif, sesuai dengan karakter peserta didik, dan mata pelajaran yang dibinanya. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat akan mendorong peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan

baik. Salah satu aspek keterampilan mengajar guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. (Joyce dan Weil).

Model Discovery Learning atau Pembelajaran Penemuan adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk menemukan suatu konsep atau prinsip. Peserta didik melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, dan menjelaskan.

Discovery Learning adalah proses mental, di mana peserta didik mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. (Sund)

Proses mental tersebut, misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Discovery Learning adalah prosedur yang menekankan belajar secara individu, manipulasi objek atau pengaturan/pengkondisian objek dan eksperimen lain oleh peserta didik sebelum generalisasi atau penarikan kesimpulan dibuat. (Gilstrap).

Model discovery learning adalah suatu model yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. (Illahi, 2012:34).

Model discovery learning menjadi model pembelajaran yang menghendaki peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. (Yang, et.al, 2010:743).

b. Fase-Fase dalam Model *Discovery Learning*

Adapun fase-fase dalam model Discovery Learning sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, dan mengamati demonstrasi laju reaksi.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya. Semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244).

Verification menurut Bruner adalah proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244).

2. *Problem Based Learning*

a. *Pengertian Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* atau yang selanjutnya sering disebut dengan singkatan PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik dari sejak awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak setelah lulus dari bangku sekolah.

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau model pembelajaran berbasis masalah adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan masalah untuk

dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa. Permasalahan dapat diajukan atau diberikan guru kepada siswa, dari siswa bersama guru, atau dari siswa sendiri, yang kemudian dijadikan pembahasan dan dicari pemecahannya sebagai kegiatan belajar siswa.

Dengan demikian, *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang memfokuskan pada pelacakan akar masalah dan memecahkan masalah tersebut (Abbudin, 2011:243) Selanjutnya menurut Stepien, dkk. (dalam Ngalimun, 2013:89) menyatakan bahwa PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Menurut Duch (dalam Shoimin, 2014:130) mengemukakan bahwa pengertian dari model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Menurut Finkle and Torp (dalam Shoimin, 2014:130) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasar-

dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Menurut Fathurrohman (2017:112) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran untuk menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah dan memperoleh pengetahuan baru serta berpikir kritis dengan menggunakan permasalahan autentik yang bersifat terbuka dan tidak terstruktur. Sedangkan Argaw (2017:858) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran dengan diperkenalkan permasalahan nyata di awal pembelajaran dan digunakan sebagai bahan belajar dan meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Kodaryati (2016:96) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis masalah dengan menyajikan masalah di awal pembelajaran sehingga mengembangkan keterampilan berpikir dengan menemukan konsep dan solusi dari masalah tersebut. Sudarmin (2015:75) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai pembelajaran yang menyajikan masalah nyata untuk dicarikan solusinya sehingga mendorong peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri tentang masyarakat dan dunia sosial. Sedangkan Hamdayama (2014:209) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah serangkaian kegiatan belajar dengan mengedepankan proses pemecahan permasalahan secara ilmiah. Kaharuddin (2018:44)

menyatakan pembelajaran berbasis masalah ialah model pembelajaran model pembelajaran langsung dengan siswa sebagai pusat yang dimulai dengan mengajukan masalah, pertanyaan, yang membuat siswa ingin menyelesaikannya kecerdasan. dan mampu meningkatkan

Effendi (2015:53) menjelaskan model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan proses belajar di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang nyata dengan tujuan menyusun pengetahuan sendiri, mengembangkan inkuiri dan kemandirian, keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi dan percaya diri. Mudlofir (2016:72) berpendapat pembelajaran berbasis masalah ialah pembelajaran yang mendorong anak terlibat aktif dalam pemecahan suatu permasalahan dengan tahapan ilmiah sehingga anak. memperoleh wawasan mengenai permasalahan tersebut dan mempunyai keterampilan dalam memecahkan permasalahan.

Menurut Boud and Felletti (1997:55) "*Problem Based Learning is an approach to structuring the curriculum involves confronting students with problems from practice with provide a stimulus from learning*". (*Problem Based Learning* adalah sebuah pendekatan untuk menyusun kurikulum yang melibatkan peserta didik dalam menghadapi masalah-masalah dari praktek yang memberikan stimulus untuk pembelajaran).

Menurut Sanjaya (2011:214) model pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang

menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat tiga ciri utama dari model ini:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya model pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkan siswanya sekedar mendengarkan mencatat, menghafal materi pelajaran, akan tetapi siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengelola data, dan akhirnya menyimpulkan.
- 2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah.
- 3) Pemecahan masalah dilakukan dengan pendekatan berpikir ilmiah.

Arends (2014) menyatakan bahwa ada tiga hasil belajar (*outcomes*) yang diperoleh pebelajar yang diajar dengan PBL yaitu: (1) inkuiri dan keterampilan melakukan pemecahan masalah, (2) belajar model peraturan orang dewasa (*adult role behaviors*), dan (3) keterampilan belajar mandiri (*skills for independent learning*). Pebelajar yang melakukan inkuiri dalam pembelajaran akan menggunakan ketrampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skill*) di mana mereka akan melakukan operasi mental seperti induksi, deduksi, klasifikasi, dan reasoning. Karakteristik lingkungan belajar model pembelajaran PBL adalah: keterbukaan, keterlibatan peserta didik secara aktif, dan atmosfir kebebasan intelektual.

Menurut Sudjana (2013:85) "Praktik model pembelajaran pemecahan masalah berdasarkan tujuan dan bahan pengajaran, guru menjelaskan apa yang harus dicapai siswa dan kegiatan belajar yang harus

dilaksanakannya (langkah-langkahnya)". Melalui ceramah dan alat bantu atau demonstrasi, guru menjelaskan konsep, prinsip, hukum, kaidah, dan yang sejenisnya, bersumber dari bahan yang harus diajarkannya. Beri kesempatan bertanya bila siswa belum jelas mengenai konsep, prinsip, hukum, kaidah yang telah dijelaskan tersebut, dan guru merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan.

Dalam model *Problem Based Learning* fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan. dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu, siswa tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan ketrampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis.

b. Kekuatan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*.

Menurut Amir (2011:27), penerapan model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekuatan, antara lain:

- 1) Fokus kebermaknaan, bukan fakta (deep versus surface learning);
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa untuk berinisiatif;
- 3) Pengembangan keterampilan dan pengetahuan;
- 4) Pengembangan keterampilan interpersonal dan dinamika kelompok;

- 5) Pengembangan sikap self-motivated;
- 6) Tumbuhnya hubungan siswa-fasilitator;
- 7) Jenjang penyampaian pembelajaran dapat ditingkatkan.

Guna memperjelas kekuatan model Problem Based Learning tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Kebermaknaan, bukan fakta (*deep versus surface learning*)

Dalam pembelajaran tradisional siswa diharuskan mengingat banyak sekali informasi dan kemudian mengeluarkan ingatannya dalam ujian. Informasi yang sedemikian banyak yang harus diingat siswa dalam pembelajaran belum tentu dapat dipertahankan oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Dengan demikian mungkin hanya sedikit informasi yang mampu dipertahankan oleh siswa setelah mereka lulus, PBL semata-mata tidak menyajikan informasi untuk diingat siswa tetapi juga menggunakan informasi tersebut dalam pemecahan masalah sehingga terjadi proses kebermaknaan terhadap informasi.

- 2) Meningkatkan kemampuan siswa untuk berinisiatif

Karena harus berpartisipasi aktif dalam mencari informasi untuk mengidentifikasi masalah dan memecahkan masalah, inisiatif akan sangat diperlukan. Penerapan PBL membiasakan siswa untuk berinisiatif dalam prosesnya sehingga pada akhirnya kemampuan tersebut akan meningkat.

3) Pengembangan keterampilan dan pengetahuan

PBL memberikan makna yang lebih, contoh nyata penerapan dan manfaat yang jelas dari materi pembelajaran (fakta, konsep, prinsip dan prosedur). Semakin tinggi tingkat kompleksitas masalah, semakin tinggi keterampilan dan pengetahuan siswa yang dituntut untuk mampu memecahkan masalah.

4) Pengembangan keterampilan interpersonal dan dinamika kelompok

Keterampilan interaksi sosial merupakan keterampilan yang sangat diperlukan siswa di dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tradisional seringkali mengabaikan keterampilan interaksi sosial karena amat terfokus pada kemampuan bidang ilmu. PBL dapat menyajikan keduanya sekaligus.

5) Pengembangan sikap self-motivated

Dalam PBL yang memberikan kebebasan untuk siswa bereksplorasi bersama siswa lain dalam bimbingan guru merupakan proses pembelajaran yang disenangi siswa. Dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan dengan sendirinya termotivasi untuk belajar terus.

6) Tumbuhnya hubungan siswa-fasilitator

Dalam PBL atmosfir akademik dan suasana belajar terasa lebih aktif, dinamis dan berkualitas. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing. Hubungan siswa-fasilitator yang terjadi dalam PBL pada akhirnya dapat menjadi lebih menyenangkan bagi guru maupun siswa.

7) Jenjang penyampaian pembelajaran dapat ditingkatkan

Proses pembelajaran menggunakan PBL dapat menghasilkan pencapaian siswa dalam penguasaan materi yang sama luas dan sama dalamnya dengan pembelajaran tradisional. Belum lagi keragaman keterampilan dan kebermaknaan yang dapat dicapai oleh siswa merupakan nilai tambah pemanfaatan PBL.

Di samping memiliki kekuatan, menurut Nurhadi (2014:110) model Problem Based Learning juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Pencapaian akademik dari individu siswa;
- 2) Waktu yang diperlukan untuk implementasi;
- 3) Perubahan peran siswa dalam proses;
- 4) Perubahan peran guru dalam proses;
- 5) Perumusan masalah yang baik.

Guna memperjelas kelemahan model Problem Based Learning tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pencapaian akademik dari individu siswa

PBL berfokus pada satu masalah yang spesifik, seringkali PBL tidak memiliki ruang lingkup yang memadai. Hal ini menyebabkan pencapaian akademik siswa akan lebih tinggi pada PBL, terutama karena fokus yang spesifik, dalam hal keterampilan siswa memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata.

2) Waktu yang diperlukan untuk implementasi

Waktu yang diperlukan oleh guru maupun siswa untuk mengimplementasikan PBL, tidak sama dengan waktu yang diperlukan dalam pembelajaran tradisional, bahkan cenderung lebih banyak. Waktu yang lebih banyak diperlukan pada saat awal siswa terlibat dalam PBL, sebagai suatu proses pembelajaran yang kebanyakan belum pernah mereka alami.

3) Perubahan peran siswa dalam proses

Selama ini setiap siswa berasumsi bahwa mereka hanya mendengarkan dan bersikap pasif terhadap informasi yang disampaikan oleh guru. Asumsi ini tumbuh berdasarkan pengalaman belajar yang dialami dalam jenjang pendidikan sebelumnya. Dalam PBL peran siswa dituntut aktif dan mandiri. Dengan perubahan ini, seringkali menjadi kendala bagi siswa pemula dan juga bagi guru yang terlalu berharap pada siswa. Proses transisi dan pembimbingan yang intensif pada tahap awal sangat diperlukan.

4) Perubahan peran guru dalam proses

Dalam metode ini bukan tidak mungkin guru mengalami situasi yang membingungkan dan tidak nyaman ketika harus memulai proses pembelajarannya. Apalagi guru yang sudah nyaman dan terbiasa dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Metode. ceramah relatif lebih mudah dan cepat bagi kebanyakan guru, karena hanya bermodalkan pengetahuan yang dimiliki ditambah beberapa media pembantu, kemudian disampaikan kepada siswa yang tidak terlalu banyak. bertanya dan bersikap pasif. Dalam PBL, peran guru bukan sebagai penyaji informasi dan otoritas formal, tetapi sebagai pembimbing dan fasilitator.

5) Perumusan masalah yang baik

Dalam metode ini perumusan masalah yang baik merupakan faktor yang paling penting, padahal merupakan hal yang tidak mudah untuk dilakukan, baik bagi guru maupun bagi siswa. Jika permasalahan tidak bersifat holistik tetapi juga berfokus mikro atau mendalam, maka akan ada banyak hal yang terlewatkan oleh siswa sehingga pengetahuan siswa menjadi parsial atau sempit.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Para pengembang *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah menurut Trianto (2010:93) telah mengemukakan karakteristik model pembelajaran berbasis masalah yaitu:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah;
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin;
- 3) Penyelidikan autentik; -
- 4) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya;
- 5) Kerja sama.

Guna memperjelas karakteristik model pembelajaran berbasis masalah tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah

Pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan pengajuan pertanyaan atau masalah, bukannya mengorganisasikan di sekeliling atau di sekitar prinsip- prinsip atau keterampilan-keterampilan tertentu. Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan atau masalah yang kedua- duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik untuk menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi

2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Meskipun PBL mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu. Masalah yang dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

3) Penyelidikan autentik

Model pembelajaran berbasis masalah menghendaki siswa untuk melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis kemudian mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat referensi, dan merumuskan kesimpulan.

4) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya

PBL menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Bentuk tersebut dapat berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer. Karya nyata itu kemudian didemonstrasikan atau dipresentasikan kepada teman-temannya yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari dan menyediakan suatu alternatif terhadap laporan atau makalah.

5) Kerja sama

Model pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerjasama satu sama lain, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Ada beberapa langkah cara menerapkan model problem based learning dalam pembelajaran. Arends (2014:82) mengemukakan ada 5 fase (tahapan) yang perlu dilakukan untuk mengimplementasikan PBL. Fase-fase tersebut merujuk pada tahap-tahapan praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Fase 1: Mengorientasikan siswa pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting di mana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa dan juga oleh guru. Di samping proses yang akan berlangsung, sangat penting juga dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk memberikan motivasi agar siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang akan dilakukan.

Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar Problem Based

Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong siswa belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerja sama antar anggota. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa di mana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda. Prinsip-prinsip pengelompokan siswa dalam pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam konteks ini seperti: kelompok harus heterogen, pentingnya interaksi antar anggota, komunikasi yang efektif, adanya tutor sebaya, dan sebagainya. Guru sangat penting memonitor dan mengevaluasi kerja masing-masing kelompok untuk menjaga kinerja dan dinamika kelompok selama pembelajaran. Setelah pebelajar diorientasikan pada suatu masalah dan telah membentuk kelompok belajar, selanjutnya guru dan siswa menetapkan subtopik-subtopik yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan, dan jadwal. Tantangan utama bagi guru pada tahap ini adalah mengupayakan agar semua siswa aktif terlibat dalam sejumlah kegiatan penyelidikan dan hasil-hasil penyelidikan ini dapat menghasilkan penyelesaian terhadap permasalahan tersebut.

Fase 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

Inti dari PBL adalah penyelidikan. Mungkin saja setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang

identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Pada tahap ini, guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar siswa mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri. Pada fase ini seharusnya lebih dari sekedar membaca tentang masalah-masalah dalam buku- buku. Guru membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber, dan guru seharusnya mengajukan pertanyaan pada siswa untuk berifikir tentang masalah dan ragam Informasi yang dibutuhkan untuk sampai pada pemecahan masalah yang dapat dipertahankan. Setelah siswa mengumpulkan cukup data dan memberikan permasalahan tentang fenomena yang mereka selidiki, selanjutnya mereka mulai menawarkan penjelasan dalam bentuk hipotesis, penjelesan, dan pemecahan. Selama pengajaran pada fase ini, guru mendorong siswa untuk menyampikan semua ide-idenya dan menerima secara penuh ide tersebut. Guru juga

harus mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berfikir tentang kelayakan hipotesis dan solusi yang mereka buat serta tentang kualitas informasi yang dikumpulkan.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan hasil karya dan memamerkannya. Hendaknya hasil karya lebih dari sekedar laporan tertulis, melainkan dapat berupa suatu videotape (yang menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan hasil karya sangat dipengaruhi tingkat berfikir pebelajar. Selanjutnya adalah memamerkan hasil karya siswa dan guru berperan sebagai organisator pameran.

Fase 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Fase ini merupakan tahap akhir dalam PBL. Fase ini dimaksudkan untuk membantu pelajar menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Gronlund (dalam Khodijah 2014:189) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Sedangkan Sudijarto dalam buku yang sama menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rustam (2013:23) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hamalik (2019) juga berpendapat yang sama bahwa hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan adanya indikator dan derajat perubahan tingkah laku. Sudjana (2011) menyebutkan bahwa hasil belajar itu merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar diperoleh dari penilaian hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan sehingga hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seorang peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil ini dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif maupun kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar ini umumnya berupa nilai yang diberikan seorang guru kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajarannya.

Tolak ukur penilaian yang berupa nilai tersebut diperoleh setelah peserta didik mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu kemudian dilakukan tes akhir. Hasil tes tersebut yang akan menjadi pedoman guru dalam memberikan nilai hasil belajar pada peserta didiknya. Proses penilaian terhadap hasil belajar akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan informasi hasil belajar tersebut seorang guru dapat menentukan dan menyusun kegiatan- kegiatan pembinaan untuk peserta didik lebih lanjut.

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi tolak ukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik sangat ditentukan oleh kondisi peserta didik dan lingkungannya.

Munadi dalam Rusman (2013:24) menyebutkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

1) Faktor internal

a) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis peserta didik yang sehat jasmani dan tidak dalam keadaan lelah atau capek dapat memengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran dengan baik. Sehingga dimungkinkan untuk memperoleh hasil belajar yang baik pula.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis yang berbeda-beda pada setiap individu juga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor psikologis tersebut dapat meliputi intelengensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor eksternal

a) Faktor lingkungan

Lingkungan dapat menjadi faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, dan lingkungan sosial. Lingkunga fisik seperti lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain.

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa hasil belajar, seperti halnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal ini adalah segala sesuatu pada diri peserta didik baik fisiologi maupun psikologi yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang baik. Faktor eksternal adalah faktor yang meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial dimana peserta didik berada, yang dapat memengaruhi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Sehingga faktor internal dan faktor eksternal perlu mendapat perhatian dari seorang guru agar dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal.

4. Lompat Harimau

Lompat harimau ialah gerakan melompat kedepan dengan proses melayang, kemudian melakukan pendaratan dengan menggunakan kedua tangan seperti harimau dengan kedua kaki depannya lalu dilanjutkan roll depan dan diakhiri sikap sempurna.



Gambar 3.1 Lompat Harimau

Lompat harimau adalah gerakan melompat dengan beberapa rintangan (menyerupai lompatan harimau). Secara prinsip teknik gerakan lompat harimau tidak jauh berbeda dengan teknik gerakan roll ke depan. Lompat harimau adalah sikap lompatan membusur dengan kedua tangan lurus ke depan pada saat melayang dan diteruskan dengan gerakan mengguling ke depan dan sikap akhir jongkok (Farhan Hamid, 2016).

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 64) bahwa, pengertian hipotesis adalah Jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Ho : Adakah Pengaruh Metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora.

Hi : Tidak ada Pengaruh Metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif yang artinya sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivism, digunakan untuk penelitian pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. (Sugiono, 2017:86)

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Sugiyono, (2017) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora yang berjumlah 36 peserta didik

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam populasi suatu penelitian, ada yang jumlahnya tidak

diketahui (*infinit*) dan yang diketahui (*finit*). Oleh karena itu dalam melakukan perhitungan ukuran sampel yang akan digunakan juga memperhatikan kedua jenis populasi tersebut (Sugiyono, 2017).

Dalam pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* ini, peneliti memilih dua kelas tersebut sebagai kelas eksperimen dan kelas control. Sampel yang digunakan diambil menjadi dua kelas yaitu kelas XI-B sebagai kelas kelas Discovery Learning dan Problem Based Learning.

dan kelas XI-A sebagai kelas control yang berjumlah 30 siswa dengan perincian sebagai berikut:

NO.	KELAS	JUMLAH
1.	XI-A (KONTROL)	15 Siswa
2.	XI-B (Discovery Learning dan Problem Based Learning.)	15 Siswa
TOTAL		30 Siswa

C. Variabel-variabel penelitian

Variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas/ *independent variabel* (variabel X)

Variabel bebas adalah variabel perlakuan atau sengaja dimanipulasi untuk diketahui intensitasnya/efektivitasnya terhadap variabel terikatnya.

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*.

2. Variabel dependen/ *dependent variabel* (variabel Y)

Variabel terikat adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas.

Dalam penelitian ini variabel terikat adalah Hasil Belajar

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

1. Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati terlalu besar (Sugiyono, 2017). Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipan.

b. Tes

Menurut (Sudjana, 2014) tes diartikan sebagai alat penelitian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat

jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif. Namun tes dapat pula digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah afektif dan psikomotor.

Dalam tahapan ini data di ambil sebelum di berikan suatu perlakuan atau treatment. Data yang di ambil dalam tahapan ini yaitu kemampuan senam lantai teknik lompat harimau.

Tabel
Prosedur Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1.	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kerjasama pada saat bermain b. Jujur dalam permainan c. Menghargai lawan tanding saat bermain d. Percaya diri dan ikut andil dalam tim e. Semangat saat bermain f. Bersikap sportif selama pembelajaran 	Pengamatan	Selama pembelajaran

2.	<p>Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian lompat harimau! 2. Jelaskan teknik dasar yang harus dikuasai dalam lompat harimau! 3. Jelaskan langkah-langkah lompat harimau! 4. Apa yang harus dikuasai dalam lompat harimau? 5. Berapakah jarak yang di tempuh pada lari jarak pendek? 	Penugasan dalam bentuk tes	Setelah kegiatan praktik
3.	<p>Keterampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Teknik awalan b. Koordinasi gerakan tangan dan kaki c. Sikap akhir 	Tes praktik	Saat pembelajaran

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis di lakukan dengan menggunakan *SPSS 16.0*

1. Uji Instrumen

Analisis data awal digunakan untuk mengetahui kondisi populasi sebagai pertimbangan dalam pengambilan sampel sehingga diketahui kelompok perlakuan dan kelompok kontrol berasal dari titik tolak yang sama.

Analisis yang digunakan yaitu:

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa cermat suatu instrumen atau item-item dalam mengukur apa yang ingin di ukur. Item soal yang tidak valid berarti tidak dapat mengukur apa yang ingin diukur sehingga hasil yang di dapat tidak dapat di percaya, sehingga item soal tidak valid dan harus dibuang atau di perbaiki.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menguji konsistensi alat ukur, apakah hasil tetap konsisten atau tidak jika pengukuran di ulang. Soal yang tidak reliabel maka tidak konsisten untuk mengukur sehinggapengukuran tidak dapat dipercaya

c. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Signifikansi Pengaruh Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan Y, apakah variabel X (Tingkat promosi, Persepsi harga, Desain Produk) benar-benar berpengaruh terhadap variabel Y (kepuasan pembelian) secara terpisah atau parsial.

b. Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Dalam penelitian ini, uji F digunakan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel-variabel independen secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen.

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketepatan paling baik dalam analisa regresi dimana hal yang ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi (R^2) antara 0 (nol) dan 1 (satu). Koefisien determinasi (R^2) nol variabel independen sama sekali tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Apabila koefisien determinasi semakin mendekati satu, maka dapat dikatakan bahwa variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen, Selain itu koefisien determinasi (R^2) dipergunakan untuk mengetahui prosentase perubahan variabel tidak bebas (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas akan menguji masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan valid tidaknya pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : tingkat kepercayaan = 30 persen ($\alpha = 5$ persen), derajat kebebasan ($df = n - 2 = 30 - 2 = 28$, didapat r tabel = 0,374.

uji validitas yang digunakan adalah korelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk. Kriteria hasil analisis dilakukan dengan uji signifikansi dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Apabila r hitung $> r$ tabel maka item tersebut valid dan sebaliknya apabila r hitung $< r$ tabel maka item angket dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian dengan SPSS 11.6 dapat dilihat pada tabel berikut:

Uji validitas soal

Tabel 4.1

Indikator	Butir soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Afektif	1.	0,878	0,374	Valid
	2.	0,872	0,374	Valid
	3.	0,552	0,374	Valid
	4.	0,878	0,374	Valid
	5.	0,878	0,374	Valid
	6.	0,878	0,374	Valid
Kognitif	7.	0,838	0,374	Valid
	8.	0,878	0,374	Valid
	9.	0,878	0,374	Valid
	10.	0,552	0,374	Valid
	11.	0,878	0,374	Valid
Psikomotorik	12.	0,512	0,374	Valid
	13.	0,878	0,374	Valid

	14.	0,552	0,374	Valid
	15.	0,552	0,374	Valid

Dari Tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa validitas dari dari setiap indicator. Seperti halnya indicator pukulan server butir soal nomer 1 r hiting> r tabel yaitu sebesar 0,878> 0,374 menunjukkan bahwa valid. Untuk perhitungan SPSS Dapat dilihat pada lampiran10.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan alat pengukuran konstruk atau variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu .

Uji reliabilitas adalah tingkat kestabilan suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala/kejadian. Semakin tinggi reliabilitas suatu alat pengukur, semakin stabil pula alat pengukur tersebut.

jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,6.

Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.956	15

Dari Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa Reliabelitas dari variable sebesar $0,956 > 0,6$ artinya reliabel.

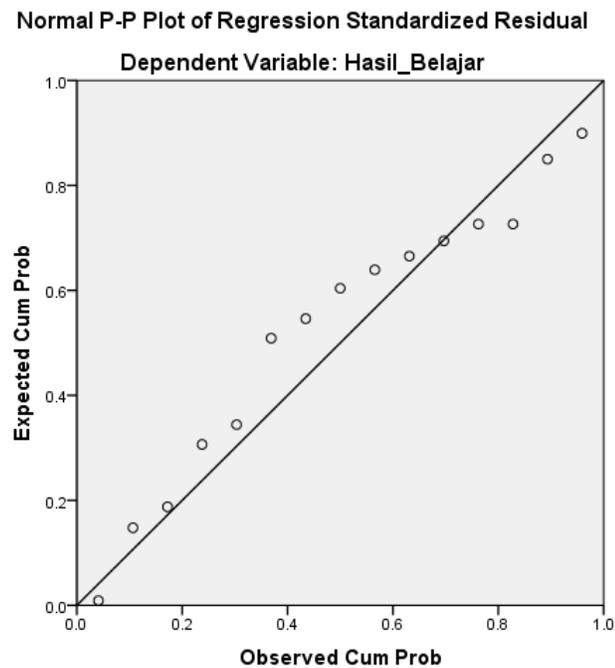
Hasil tersebut menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai Cronbach Alpha yang cukup besar yaitu di atas 0,60 sehingga dapat dikatakan semua konsep pengukur masing-masing indikator dari item soal adalah reliabel sehingga untuk selanjutnya item-item pada masing-masing indikator tersebut layak digunakan sebagai alat ukur.

B. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan pengujian grafik P-P Plot untuk pengujian residual model regresi yang tampak pada gambar 4.1 berikut. Gambar 4.1

Gambar 4.1



Grafik normal probability plot menunjukkan bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal,

maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Untuk hasil SPSS Dapat dilihat pada lampiran 12.

C. Uji Hipotesis

Ketepatan fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai aktual dapat dinilai dengan Goodness of Fit-nya. Secara statistik setidaknya ini dapat diukur dari nilai koefisien determinasi, nilai statistik F dan nilai statistik t. Perhitungan statistic disebut signifikan secara statistik apabila nilai uji statistiknya berada dalam daerah kritis (daerah dimana H_0 ditolak), sebaliknya disebut tidak signifikan bila nilai uji statistiknya berada dalam daerah dimana H_0 diterima .

1. Uji t

Uji t dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variable independen (Hasil belajar) secara individual dalam menerangkan variabel dependen (*Metode Discovery Learning Dan Problem Based Learning*). Hasil uji t pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
Discovery_Learning	4.038	.246	.042	4.153	.881	.895	1.117
Problem_Based_Learning	2.438	1.531	.434	1.592	.137	.895	1.117

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Hasil pengujian dengan SPSS diperoleh untuk variabel X (*Metode Discovery Learning Dan Problem Based Learning*) diperoleh nilai t hitung = 4,153 > t Tabel = 3,11 dengan tingkat signifikansi 0,000.

Dengan menggunakan batas signifikansi 0,05, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf 5%, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, maka Hipotesis pertama diterima. Untuk perhitungan SPSS Dapat dilihat pada lampiran 11.

2. Uji F

Hasil perhitungan parameter model regresi secara bersama-sama diperoleh pada Tabel 4.5 berikut ini :

Tabel 4.4

Hasil Analisis Regresi Secara Bersama-sama (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	31.410	2	15.705	4.517	.259 ^b
	Residual	124.190	12	10.349		
	Total	155.600	14			

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

b. Predictors: (Constant), Problem_Based_Learning, Discovery_Learning

Hasil perhitungan statistic menunjukkan nilai F hitung = 4,517 > F Tabel 3,88 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa *Metode Discovery Learning Dan Problem Based Learning* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI Smkn 1 Jepon Kabupaten Blora. Untuk perhitungan SPSS Dapat dilihat pada lampiran 11.

3. Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4.5

Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.449 ^a	.202	.069	3.217	1.510

a. Predictors: (Constant), Problem_Based_Learning, Discovery_Learning

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS dapat diketahui bahwa koefisien determinasi (adjusted R²) yang diperoleh sebesar 0,202. Hal ini berarti 20,2% dapat dijelaskan oleh variabel *Metode Discovery Learning Dan Problem Based Learning*, sedangkan sisanya yaitu 79,8% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Untuk perhitungan SPSS Dapat dilihat pada lampiran11.

D. PEMBAHASAN

1. Pengaruh Metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora

Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa variabel Metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora . Hal ini di buktikan dengan uji statistik yaitu $T \text{ hitung} = 4,153 > t \text{ Tabel} = 3,11$ dengan tingkat signifikansi 0,000. Dengan menggunakan batas signifikansi 0,05, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf 5%.

Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan Penelitian yang dilakukan oleh Kristi Marjias Tuti, Jurnal, tahun 2021 yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA, hasil penelitian menunjukkan bahwa: Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif dan uji-t. Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan pada kemampuan hasil belajar IPA siswa, menunjukkan bahwa taraf signifikan sebesar 0,219 ($0,219 > 0,05$). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar kelas III antara kelas eksperimen yang

menggunakan *discovery learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model *problem-based learning*.

Proses mental tersebut, misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Discovery Learning adalah prosedur yang menekankan belajar secara individu, manipulasi objek atau pengaturan/pengkondisian objek dan eksperimen lain oleh peserta didik sebelum generalisasi atau penarikan kesimpulan dibuat. (Gilstrap).

Model discovery learning adalah suatu model yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. (Illahi, 2012:34).

Model discovery learning menjadi model pembelajaran yang menghendaki peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. (Yang, et.al, 2010:743).

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan metode drill tersebut, Djamarah (1996: 108-109). menyebutkan ada beberapa hal yang mesti diperhatikan, yaitu:

- 1) Janganlah seorang guru menuntut dari murid suatu respons yang sempurna.

- 2) Jika terdapat kesulitan pada murid pada saat merespon, hendaknya guru segera meneliti penyebabnya.
- 3) Berikanlah segera penjelasan-penjelasan, baik respon yang betul maupun yang salah.
- 4) Usahakan murid memiliki ketepatan merespon kemudian kecepatan merespon.
- 5) Istilah-istilah baik berupa kata maupun kalimat yang digunakan dalam latihan hendaknya dimengerti oleh murid.

Menurut Sanjaya (2011:214) model pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat tiga ciri utama dari model ini:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya model pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkan siswanya sekedar mendengarkan mencatat, menghafal materi pelajaran, akan tetapi siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengelola data, dan akhirnya menyimpulkan.
- 2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah.
- 3) Pemecahan masalah dilakukan dengan pendekatan berpikir ilmiah.

Menurut Nurhadi (2014:110) model Problem Based Learning juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Pencapaian akademik dari individu siswa;

- 2) Waktu yang diperlukan untuk implementasi;
- 3) Perubahan peran siswa dalam proses:
- 4) Perubahan peran guru dalam proses:
- 5) Perumusan masalah yang baik.

Guna memperjelas kelemahan model Problem Based Learning tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pencapaian akademik dari individu siswa

PBL berfokus pada satu masalah yang spesifik, seringkali PBL tidak memiliki ruang lingkup yang memadai. Hal ini menyebabkan pencapaian akademik siswa akan lebih tinggi pada PBL, terutama karena fokus yang spesifik, dalam hal keterampilan siswa memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata.

- 2) Waktu yang diperlukan untuk implementasi

Waktu yang diperlukan oleh guru maupun siswa untuk mengimplementasikan PBL, tidak sama dengan waktu yang diperlukan dalam pembelajaran tradisional, bahkan cenderung lebih banyak. Waktu yang lebih banyak diperlukan pada saat awal siswa terlibat dalam PBL, sebagai suatu proses pembelajaran yang kebanyakan belum pernah mereka alami.

- 3) Perubahan peran siswa dalam proses

Selama ini setiap siswa berasumsi bahwa mereka hanya mendengarkan dan bersikap pasif terhadap informasi yang

disampaikan oleh guru. Asumsi ini tumbuh berdasarkan pengalaman belajar yang dialami dalam jenjang pendidikan sebelumnya. Dalam PBL peran siswa dituntut aktif dan mandiri. Dengan perubahan ini, seringkali menjadi kendala bagi siswa pemula dan juga bagi guru yang terlalu berharap pada siswa. Proses transisi dan pembimbingan yang intensif pada tahap awal sangat diperlukan.

4) Perubahan peran guru dalam proses

Dalam metode ini bukan tidak mungkin guru mengalami situasi yang membingungkan dan tidak nyaman ketika harus memulai proses pembelajarannya. Apalagi guru yang sudah nyaman dan terbiasa dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Metode. ceramah relatif lebih mudah dan cepat bagi kebanyakan guru, karena hanya bermodalkan pengetahuan yang dimiliki ditambah beberapa media pembantu, kemudian disampaikan kepada siswa yang tidak terlalu banyak. bertanya dan bersikap pasif. Dalam PBL, peran guru bukan sebagai penyaji informasi dan otoritas formal, tetapi sebagai pembimbing dan fasilitator.

5) Perumusan masalah yang baik

Dalam metode ini perumusan masalah yang baik merupakan faktor yang paling penting, padahal merupakan hal yang tidak mudah untuk dilakukan, baik bagi guru maupun bagi siswa. Jika permasalahan tidak bersifat holistik tetapi juga berfokus mikro atau mendalam, maka

akan ada banyak hal yang terlewatkan oleh siswa sehingga pengetahuan siswa menjadi parsial atau sempit.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seorang peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil ini dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif maupun kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar ini umumnya berupa nilai yang diberikan seorang guru kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajarannya.

Tolak ukur penilaian yang berupa nilai tersebut diperoleh setelah peserta didik mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu kemudian dilakukan tes akhir. Hasil tes tersebut yang akan menjadi pedoman guru dalam memberikan nilai hasil belajar pada peserta didiknya. Proses penilaian terhadap hasil belajar akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan informasi hasil belajar tersebut seorang guru dapat menentukan dan menyusun kegiatan- kegiatan pembinaan untuk peserta didik lebih lanjut.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis diatas maka Pengaruh Metode *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa variabel *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau di Kelas XI SMKN 1 Jepon Blora. Hal ini di buktikan dengan uji statistik yaitu diperoleh nilai t hitung = 4,153 > t Tabel = 3,11 dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 berarti *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Lompat Harimau.

Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS dapat diketahui bahwa koefisien determinasi (adjusted R²) yang diperoleh sebesar 0,202. Hal ini berarti 20,2% dapat dijelaskan oleh variabel *Metode Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning*, sedangkan sisanya yaitu 79,8% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka diajukan saran-saran sebagai pelengkap terhadap hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi para guru,

Metode Discovery Learning Dan Problem Based Learning, dapat dipilih sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran Olahraga, guru seharusnya tetap memperhatikan komponen atau Alat pembelajaran sehingga tidak terjadi cedera terhadap siswa yang mengikuti kegiatan lompat harimau.

2. Bagi kepala sekolah,

Diharapkan dapat memberikan mediasi perkembangan kompetensi guru melalui kegiatan pendidikan baik secara makro maupun mikro.

3. Bagi sekolah atau lembaga pendidikan,

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengambil keputusan dalam peningkatan hasil belajar khususnya pembelajaran olahraga tersedianya fasilitas yang lengkap

4. Bagi penentu kebijakan (*policy maker*),

Diharapkan proaktif dalam melihat kebutuhan siswa, guru, dan sekolah sehingga program pendidikan yang dilaksanakan tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Reza Musthafa, (2022), *Pengaruh Latihan Drill Dengan Pola Smash Kanan-Kiri Dan Smash –Netting Terhadap Peningkatan Ketepatan Smash Pada Atlet Bulutangkis Pb Maestro Jepara*, Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VIIINovember2022, hal. 2017-2024, FPIPSKR Universitas PGRI Semarang
- Ane Andriani¹, Dicky Reva Apriana Sanga Dwi, (2022), *Pengaruh Latihan Drill Terhadap Ketepatan Smash Dalam Permainan Bulutangkis*, Journal of Physical Education and Sport Science Vol. 4, No. 2, Agustus 2022, pp, 1-5 ISSN: 2685-2136 DOI: Jurnal homepage: <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jpess/index>
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan* , (Ciputat Pers; 2002)
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Bompa.O, Tudor. (1994) *Terjemahan Buku Theory And Methodology Of Training*. Bandung: Program Pasca Sarjana Universitas Padjadjaran.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Febi Bayuri¹, Syafaruddin dan Herri Yusfi, (2022), *Latihan drilling smash terhadap ketepatan smash bulu tangkis Drilling smash practice on the accuracy of badminton smash* , ISSN : 2087-927X (print) ISSN : 2685-0516 (online) Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan Volume 11, No. 2, November 2022, pp. 136-143 <http://dx.doi.org/10.36706/altius.v11i2.18439>

Herman Subardjah. (2000). *Bulutangkais*. Solo: CV Seti Aji.

Maksum. 2009. *Penerapan Modifikasi Bola Plastik Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli (Studi pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Jombang)*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. 3 (2) 787-791.64

Master.bulutungkis.com

Nana Sudjana. 1991. *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta : FEUI

Rake Yuzairi dan Rachmi Marseila Aguss (2022), *Pengaruh Latihan Shadow Drilling Menggunakan Shuttlecock Terhadap Ketepatan Pukulan Smash Pada Pemain Di PB Kafifa Lampung Tengah*, Journal of Physical Education (JouPE) Vol. 3, No. 2, December 2022, Page 6-12 E-ISSN: 2723-4746 Tersedia : <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/inde>

Roestiyah. (2012) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta

Suharno (1985), *Ilmu Kepelatihan Olahraga*, Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta

Tohar, 1992. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Lampiran 1

DOKUMENTASI

SURAT IZIN PENELITIAN

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN
Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang. Telp : (024) 8316377, 8448217

Nomor : 266 /AM/FPIPSKR/XII/2023 Semarang, 22 Desember 2023
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK N 1 Jepon Kabupaten Blora
di Kabupaten Blora

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : BAYU AJI PRAMUDYA
N P M : 17230173
Fak. / Program Studi : FPIPSKR / PJKR

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

PENGARUH METODE DISCOVERY LEARNING DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT HARIMAU DI KELAS XI SMK N 1 JEPON KABUPATEN BLORA

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

D e k a n,


Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil.
*NPP-107801284

Lampiran 2

DOKUMENTASI SURAT IZIN PENELITIAN DARI SEKOLAH

**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 JEPON
Jalan Jatirogo Kilometer 1 Jepon, Blora Kode Pos 58261 Telepon (0296) 5300125
Surat Elektronik smkn1jepon@yahoo.com Laman <http://www.smknegeri1jepon.sch.id>

Blora, 10 Januari 2024

Kepada :

Nomor : 423.4 / 021
Lampiran : -
Hal : Persetujuan Izin Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Pendidikan IPS dan Keolahragaan
Universitas PGRI Semarang
di

Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Pendidikan IPS dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang, tanggal 22 Desember 2023, nomor : 266/AM/FPIPSKR/XII/2023, perihal Permohonan Izin Penelitian mahasiswa dibawah ini :

Nama : Bayu Aji Pramudya
NPM : 17230173
Prodi : FPIPSKR / PJKR

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kami sampaikan bahwa SMK Negeri Jepon tidak keberatan menerima mahasiswa tersebut melaksanakan Penelitian sesuai dengan surat permohonan Saudara dengan syarat mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku di SMK Negeri 1 Jepon.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terimakasih

Kepala SMK Negeri 1 Jepon


DARYONO, S.Pd., MT
Pembina Tk. I
NIP. 19690207 199003 1 008

Lampiran 3

INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

a. Tes sikap (Afektif)

Aspek Sikap Yang Dinilai																				Σ Skor	NA				
Kerjasama				Kejujuran				Menghargai				Semangat				Percaya diri						Sportifitas			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (PENILAIAN SIKAP) = 24																									

Penilaian afektif = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

b. Tes pengetahuan (kognitif)

Butir-butir pertanyaan					Σ	N A
1	2	3	4	5		
1-4	1-4	1-4	1-4	1-4		
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (PENILAIAN PENGETAHUAN) : 20						

$$\text{Penilaian kognitif} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Tes keterampilan (Psikomotor)

Teknik start				Koordinasi gerakan lari				Teknik memasuki garis finish				Kecepatan				Σ	Nilai proses
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

$$\text{Penilaian psikomotor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 JEPON KABUPATEN BLORA
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas / Semester	: XI / Ganjil
Tema	: Senam ketangkasan
Sub Tema	: Lompat harimau
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit

A. Kompetensi Inti :

1. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
2. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan .

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

4.6 Mempraktikkan hasil rancangan beberapa pola rangkaian keterampilan senam lantai lompat harimau.	4.6.1 Siswa mampu memilah dan mempresentasikan jenis gerakan senam lantai lompat harimau
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran Model *Discovery Learning* diantaranya

1. Melalui kegiatan pembelajaran siswa dapat melakukan memilah dan mempresentasikan jenis gerakan senam lantai lompat harimau.

D. Materi Pembelajaran

Lompat Harimau, gerakan melompat yang mirip dengan harimau yang sedang menerkam. Secara teknis, teknik yang digunakan pada lompat harimau kurang lebih sama dengan teknik roll depan. Yang membedakan hanya awalnya saja. Berikut langkah-langkah dalam melakukan lompat harimau:

1. Posisi awal adalah berdiri tegak dengan kedua tangan lurus di samping.
2. Menggunakan papan tolakan, melompatlah kedepan dengan lengan diayunkan keatas.
3. Saat tubuh melayang di udara, lentingkan badan dan lipat lutut di depan dada.
4. Luruskan tungkai sesaat sebelum mendarat.
5. Posisi akhir adalah jongkok lalu berdiri.



Gambar lompat harimau

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode Pembelajaran : *Discovery Learning*

F. Media, Alat dan Bahan Ajar Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

a. Video dengan judul: Gerak Dasar senam lantai guling depan Link

Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=K42zMtm20T4>

b. Buku Guru & Siswa Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

2. Alat

a. Matras

b. Kardus

c. Peluit

3. Bahan Ajar Pembelajaran

a. Buku pegangan guru dan siswa

b. Internet

G. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

Bentuk Kegiatan	Kegiatan Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan Salam dan berdoa, • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru memberikan motivasi, apersepsi, • Guru menyampaikan tujuan Pembelajaran, dan menjelaskan garis besar kegiatan pembelajaran dalam sub materi lompat harimau 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>1. Mengamati</p> <p><i>Stimulation</i> (Stimulasi/Pemberian Rangsangan) dengan cara Guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah pada materi lompat harimau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati materi yang disampaikan guru • Siswa melihat Vidio yang di tampilkan di depan Kelas oleh guru : <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=K42zMtm20</p> <p style="text-align: center;">T4</p> <p>2. Menanya</p> <p><i>Problem Statement</i> (Pernyataan/Identifikasi Masalah) dengan cara guru memberi kesempatan kepada siswa</p>	35 Menit

untuk mengidentifikasi permasalahan sehingga menjadi hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan video yang disajikan dan akan dijawab siswa.
- Gerak apa anak-anak lihat di video?
- Bagaimana langkah-langkah dalam melakukan lompat harimau?
- Peralatan apa saja yang mampu menunjang keselamatan dan keberhasilan lompat harimau?

3. Mengasosiasi

Data Collection (Pengumpulan Data) siswa untuk dapat menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan informasi yang relevan, membaca literatur, dan mengamati demonstrasi laju reaksi.

Data Processing (Pengolahan Data) Semua informasi, diklasifikasikan, untuk diolah

- Guru memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah di berikan guru

4. Mencoba

	<p>Verification (Pembuktian) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p><i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan/<i>Generalisasi</i>) proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa Menyampaikan hasil pembelajaran berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan • Guru memberikan tanggapan tentang kesimpulan yang disampaikan siswa • Siswa menganalisa masukan, tanggapan dan koreksidari guru terkait pembelajaran saat itu. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan refleksi/umpan balik, 	<p>10 Menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Guru Mengakhiri kegiatan dengan salam • Satu siswa memimpin doa 	
--	--	--

H. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

(1) Penilaian Sikap : Observasi sikap

- a. Kerjasama
- b. Kejujuran
- c. Menghargai
- d. Semangat
- e. Percaya diri
- f. Sportifitas

Pedoman Penskoran

Aspek Sikap Yang Dinilai																				Σ	NA			
Kerjasama				Kejujuran				Menghargai				Semangat				Percayadiri				Sportifitas				Skor
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (PENILAIAN SIKAP) = 24																								

$$\text{Penilaian afektif} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(2) Penilaian Pengetahuan : Siswa mendeskripsi

- a. Apa yang dimaksud lompat harimau?
- b. Apa saja teknik dasar lompat harimau?
- c. Peralatan apa saja yang mampu menunjang keselamatan dan keberhasilan lompat harimau?
- d. Apa tujuan dari lompat harimau?
- e. Apa manfaat dari lompat harimau?

Pedoman Penskoran

Butir-butir pertanyaan					Σ	N A
1	2	3	4	5		
1-4	1-4	1-4	1-4	1-4		
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (PENILAIAN PENGETAHUAN) : 20						

$$\text{Penilaian kognitif} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(3) Penilaian Keterampilan : Melakukan gerakan dasar

- a. Teknik start
- b. Koordinasi gerakan
- c. Teknik memasukkan garis finish
- d. Kecepatan

Pedoman Penskoran

Teknik start				Koordinasi gerakan				Teknik memasuki garis finish				Kecepatan				Σ	Nilai proses
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

$$\text{Penilaian psikomotor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,

Semarang, 1 Oktober 2023

Guru PJOK

Peneliti

(Faishol Amma, S.Pd)

(Bayu Aji Pramudya)

NIP: 170319922023211005

NPM: 17230173

DOKUMENTASI









