

Pengaruh Metode Pembelajaran Project Based Learning Dan Metode Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Chest Pass Dalam Permainan Bola basket

Ahmad Afandi Harja

Asep Rahmat

¹²³STKIP Mutiara Banten

✉ Ahmadapandiharja@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang (1) pengaruh metode pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar keterampilan *chest pass* dalam permainan bolabasket pada siswa MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung; (2) pengaruh metode pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar keterampilan *chest pass* dalam permainan bolabasket pada siswa MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung. Metode penelitian yang adalah metode *eksperimen* dengan desain penelitian *Randomized Group Pretest Posttest Design* yang melibatkan variabel perlakuan yaitu metode pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran *discovery learning* serta variabel terikat adalah hasil belajar keterampilan *chest pass* dalam permainan bolabasket. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas VIII MTs Kifayatul Achyar yang berjumlah 137 orang, (putra = 72 orang, putri = 65 orang) Tahun Pelajaran 2020/2021. Sampel penelitian ini dipilih secara random sampling dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang siswa putra MTs Kifayatul Achyar pada Tahun Pelajaran 2020/2021. Instrumen penelitian berupa keterampilan *chest pass*. Dari hasil test awal disusun menurut rengking nilai tertinggi, kemudian dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 20 orang (ordinal pairing). Data dianalisis menggunakan uji t berpasangan, uji anava satu jalur dan dilanjutkan dengan uji Tukey pada tingkat α 0.05. Hasil penelitian uji-t berpasangan menunjukkan hasil tes awal dan tes akhir keterampilan *chest pass* pada kelompok PBL, DL dan kontrol berpengaruh signifikan terhadap keterampilan *chest pass* siswa. 1) Metode *Project Based Learning* t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($19.256 > 2,093$), 2) Metode *Discovery Learning* t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($30.766 > 2,093$), 3) Hasil uji *tukey* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara Kelompok *Discovery learning* dan kelompok *Project Based Learning*.

Kata Kunci : *Discovery Learning* dan *Project Based Learning*

ABSTRAC

This study aims to obtain an overview of (1) the effect of Project Based Learning learning methods on learning outcomes of chest pass skills in basketball games for students at MTs Kifayatul Achyar Bandung City; (2) the effect of discovery learning methods on learning outcomes of chest pass skills in basketball games for students at MTs Kifayatul Achyar, Bandung City. The research method is an experimental method with a Randomized Group Pretest Posttest Design research design involving treatment variables, namely Project Based Learning learning methods and discovery learning learning methods and the dependent variable is the result of learning chest pass skills in basketball games. The research population was all students of Class VIII MTs Kifayatul Achyar, totaling 137 people, (boys = 72 people, girls = 65 people) for the 2020/2021 academic year. The sample of this study was selected by random sampling with a total sample of 20 male students of MTs Kifayatul Achyar in the 2020/2021 academic year. The research instrument is a chest pass skill. From the results of the initial test, they were arranged according to the ranking of the highest scores, then divided into two groups, each group consisting of 20 people (ordinal pairing). Data were analyzed using paired t-test, one-way ANOVA test and continued with Tukey's test at a level of 0.05. The results of the paired t-test showed that the results of the initial and final tests of chest pass skills in the PBL, DL and control groups had a significant effect on students' chest pass skills. 1) Project Based Learning Method t_{count} is greater than t_{table} ($19.256 > 2.093$), 2) Discovery Learning method t_{count} is greater than t_{table} ($30,766 > 2.093$), 3) Tukey test results show that there is a significant difference between the Discovery learning group and Project Based Learning group.

Keywords: Discovery Learning and Project Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial penalaran dan tindakan normal melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sangat penting yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam bentuk pengalaman belajar melalui pengajaran di dalam dan di luar kelas yang bersifat kajian teoritik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Pendidikan jasmani yang berisikan olahraga pendidikan dan kesehatan diarahkan untuk mendorong, membimbing dan mengembangkan serta membina kemampuan jasmani dan rohani agar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal serta mampu melaksanakan tugas bagi dirinya sendiri dan pembangunan bangsa. Hal ini sangat diharapkan agar pengembangan dan peningkatan pembinaan olahraga melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dapat berlangsung semakin berkualitas, sejalan dengan usaha pemerintah yang cukup positif dalam memperhatikan pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga dan kesehatan.

Secara efisien salah satu masalah yang menyangkut bidang pendidikan yang perlu dipikirkan oleh tenaga pendidik yaitu metode pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga prestasi siswa dapat meningkat baik dari segi kognitif, afektif maupun dari segi keterampilannya. dari fenomena di atas peneliti merasa terpenggil untuk mengkaji secara ilmiah yang mendalam problema tersebut. Karena hanya dengan inovasi-inovasi pembelajaran kreatif, efektif dan efisien yang dapat meningkatkan proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Bahkan peneliti sering mengangkat fenomena ini di forum MGMP Penjas kes tingkat SMP di Kota Bandung. penulis mengamati bahwa sebagian besar guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terkesan lebih memaksa dan mengarahkan pada

tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara langsung tanpa memperhatikan bagaimana merancang secara cerdas dan jeli, mencari, menemukan, menghadirkan, menyeleksi, serta memikirkan langkah efektif dan efisien suatu rangkaian pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Kalau hal itu dipaksakan, maka imbas yang didapatkan anak adalah merasa takut, bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga nantinya tujuan dari program pengajaran pendidikan jasmani di sekolah tidak tercapai secara optimal. Guru yang kreatif senantiasa melakukan metode dan pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain seperti penggunaan secara efektif dalam pembelajaran.

Proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani sangat bervariasi, seperti pada pokok pembahasan permainan bolabasket. Dari model dan cara pembelajaran yang mempunyai tujuan supaya siswa merasa senang serta melatih mental dan keterampilan gerak siswa terutama untuk peningkatan kesehatan jasmani dan rohani serta pembentukan watak serta kepribadian serta kemampuan (skill). Dengan kata lain, pemilihan dan penggunaan metode, alat, dan teknik belajar sangat menentukan dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Permainan bola basket merupakan permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Bola besar dioper, di gelindingkan, dipantulkan ke lantai dan tujuannya adalah memasukkan bola ke dalam keranjang (ring) lawan. Permainan bolabasket dimainkan oleh dua regu (team) yang masing-masing regu terdiri atas 5 pemain. Tujuan dari kedua regu adalah mendapatkan angka (point) sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola basket ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan angka (peraturan resmi permainan bola basket tahun 2006 PB PERBASI). Permainan bola basket memiliki gerakan dasar yang memuat keterampilan meliputi : 1) memantulkan (dribbling), 2) mengoper (passing), dan menembak (shooting).

Menurut (A.Syarifuddi, A, 2003) menembakkan bola basket (shooting) adalah cara memasukkan bola basket ke dalam keranjang. Performance skills dalam

pendidikan olahraga ialah gambaran hasil interaksi antara efisiensi strategi yang dilaksanakan dengan taktiknya, unsur-unsur keterampilan persepsi motorik (manajemen tubuh, ruang, tempo, tenaga dan kualitas gerak) dan keterampilan jasmani yang spesifik yang sesuai dengan bentuk permainan dan/atau aktivitasnya (Margono, 2014).

Prinsip utama modifikasi pembelajaran Penjasorkes menurut (Yoyo Bahagia., 2000) adalah “body scaling” atau ukuran tubuh. Tugas ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Permainan bola basket membutuhkan kemampuan untuk mempersepsi bola, mencakup arahnya, ketinggiannya, dan kecepatannya, untuk kemudian di shooting (Irsyada, 2000). Untuk pembelajaran Penjasorkes, permainan bola basket dikembangkan dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran taktis dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa.

Pengembangan permainan dapat dilakukan dengan perubahan pada aturan sekunder seperti ukuran, berat atau jenis peralatan, area bermain, lama permainan, aturan permainan, jumlah pemain dalam tim, tinggi keranjang, dan metode penilaian. Menurut (Yoyo Bahagia., 2000) pengurangan struktur permainan dapat dilakukan terhadap faktor : 1) ukuran lapangan, 2) bentuk, ukuran, dan jumlah, 3) peralatan yang digunakan, 4) jenis skill yang digunakan, 5) aturan, 6) jumlah pemain, dan 7) organisasi pemain, dan tujuan permainan.

Strategi kunci dalam penelitian pengembangan ini agar permainan bola basket menjadi menyenangkan dan lebih menantang, serta memungkinkan siswa untuk lebih berhasil adalah : (1) membuat penilaian lebih mudah, (2) memperlambat gerakan bola atau obyek, (3) meningkatkan peluang untuk mempraktekkan teknik dan taktik, dan (4) merubah aturan penilaian (Siedentop, 1994). Siswa dalam bermain bolabasket melibatkan kemampuan Bergeraknya dalam usaha mengendalikan bola agar dapat memasukkan bola basket ke dalam keranjang. Siswa pada permainan ini harus mampu mengendalikan daerahnya, menempatkan dirinya pada posisi yang strategis sehingga dapat memantulkan dan memainkan bola basket dalam permainan. Pengembangan

model permainan bola basket dilakukan dengan maksud agar dapat dimainkan oleh siswa sebagai media pembelajaran gerak yang efektif dan efisien. Dalam usaha pengembangan model permainan, perlu diperhatikan rambu-rambu sebagai berikut : a. Mengurangi jarak b. Memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor/poin c. Menganalisa posisi sesuai dengan kemampuan siswa yang cacat d. Memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan lebih mudah (Siedentop, 1994).

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. PBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan pelajaran dalam melakukan investigasi dan memahaminya. PBL adalah metode pengajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajaran ke dalam pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan autentik dan perancangan produk dan tugas. mengatakan PBL adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata relevan bagi kehidupannya.

Pembelajaran Berbasis Proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “Learning by Doing” yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan. Project Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, Project Based Learning bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Project-based Learning adalah model pembelajaran yang menuntut pengajar dan atau peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun (a guiding question). Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Project Based Learning memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi)

dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun (The George Lucas Education Foundation, 2005).

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek didukung teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa struktur dasar suatu kegiatan terdiri atas tujuan yang ingin dicapai sebagai subyek yang berada di dalam konteks suatu masyarakat di mana pekerjaan itu dilakukan dengan perantaraan alat-alat, peraturan kerja, pembagian tugas dalam penerapan di kelas bertumpu pada kegiatan aktif dalam bentuk melakukan suatu (*doing*) dari pada kegiatan pasif “menerima” transfer pengetahuan dari pengajar.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Sedangkan menurut (Buck Institute For Education, 1999), bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut: a) Pelajar membuat keputusan dan membuat kerangka kerja b) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya c) Pelajar merancang proses untuk mencapai hasil d) Pelajar bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan e) Melakukan evaluasi secara kontinu f) Pelajar secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan g) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya h) Kelas memiliki atmosfer yang member toleransi kesalahan dan perubahan. Pembelajaran berbasis proyek bisa menjadi bersifat revolusioner di dalam isu pembaruan pembelajaran. Proyek dapat mengubah hakikat hubungan antara guru dan pelajar. Proyek dapat mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan pelajar lebih kolaboratif daripada kerja sendiri-sendiri. Proyek juga dapat menggeser fokus pembelajaran dari mengingat fakta ke eksplorasi ide.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan dalam 3 tahap (Anita Lie, 2007) yaitu: 1) Tahapan perencanaan proyek 2) Tahap pelaksanaan 3) Tahap penilaian. Pengimplementasian pembelajaran berbasis proyek tidak terlepas

dari kurikulum, pertanggungjawaban, realism, belajar aktif, umpan balik, pengetahuan umum, pertanyaan yang memacu, investigasi konstruktif, serta otonomi. (Muliawati, 2010) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek diharapkan peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja dengan hal-hal sebagai berikut : a) adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik, b) peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan, c) peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan, d) proses evaluasi dijalankan secara kontinyu, e) peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.

Menurut (Khamdi., 2007) pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan – kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek adalah penggunaan proyek sebagai model pembelajaran. Proyek – proyek meletakkan siswa dalam sebuah peran aktif yaitu sebagai pemecah masalah, pengambilan keputusan, peneliti, dan pembuat dokumen. Pembelajaran berbasis proyek berangkat dari pandangan konstruktivisme yang mengacu pada pendekatan kontekstual Khamdi (Khamdi., 2007). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang menggunakan belajar kontekstual, dimana para siswa berperan aktif untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, meneliti, mempresentasikan, dan membuat dokumen. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Metode pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-

konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Metode discovery diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Sedangkan Bruner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif didalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut discovery. Discovery yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip.

Discovery ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran discovery ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Pengertian discovery learning menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya discovery learning, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Metode pembelajaran discovery merupakan suatu metode pengajaran yang menitik beratkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai

pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan semacamnya. Ada tiga ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Menurut (Bell, 1978) beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut: a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan. b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan. d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain. e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna. f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Kelebihan discovery learning 1. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (problem solving) 2. Dapat meningkatkan motivasi 3. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa 4. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. 5. Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat 6. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks. 7. Melatih siswa belajar mandiri. Kekurangan discovery learning 1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahan

fahaman antara guru dengan siswa 2. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak. Dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik. 3. Menyita pekerjaan guru. 4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan 5. Tidak berlaku untuk semua topik .

Dengan melihat kelebihan diatas, maka kalau discovery learning sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam memajukan pemikiran peserta didik, sangat dimungkinkan, karena metode ini: (1) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif; (2) dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa; (3) pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain; (4) dengan menggunakan strategi discovery anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri; (5) siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri

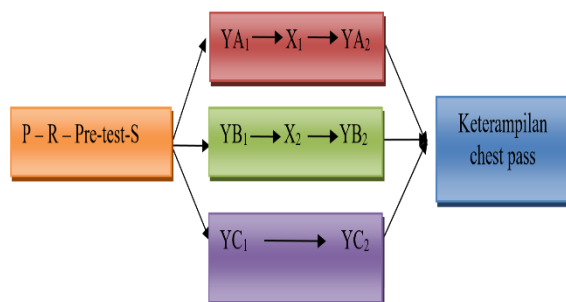
Dalam pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dilakukan dengan pemberian materi melalui metode pembelajaran project based learning dan metode pembelajaran discovery learning. Dari kedua metode ini sering diterapkan oleh para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah masing-masing, bahkan pada suatu sekolah dapat perbedaan penerapan kedua metode tersebut dalam pembelajaran permainan bola basket khususnya keterampilan chest pass. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengkaji efektifitas atau Pengaruh Metode Pembelajaran Project Based Learning

Dan Metode Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Chest Pass Dalam Permainan Bola basket.

METODE

Pada dasarnya metode merupakan alat yang dipergunakan untuk mencari pembuktian secara ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk mengungkapkan dan memberikan jawaban atas permasalahan yang ditemukan dalam suatu penelitian, sehingga arah dan tujuan pengungkapan fakta sesuai dengan yang ditemukan dalam penelitian dan pada akhirnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut, (Ruslan, 2008) menjelaskan bahwa:” metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subyek atau obyek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat di pertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya”. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol.

Desain penelitian ini adalah penelitian yang bersifat eksperimen. Setiap penelitian dengan metode penelitian eksperimen membutuhkan desain penelitian tertentu. (Nasution., n.d.) bahwa : “Desain merupakan rencana tentang cara pengumpulan data dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan serasi dengan tujuan penelitian”. Penelitian ini menggunakan ” Randomized Group Pretest Posttest Design”. Adapun pemilihan anggota sampel penelitian berdasarkan teknik random, yang dibentuk dalam tiga kelompok penelitian yang masing-masing menerima tes awal dan tes akhir kemampuan keterampilan chest pass pada permainan bola basket. Secara sederhana model desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1. Desain Penelitian

Sumber : (Nana Sudjana, 2010)

Keterangan:

P : Populasi

R : Pengambilan Sampel Secara Random

S : Pembagian kelompok sampel berdasarkan hasil tes awal

YA1 : Hasil tes awal metode pembelajaran project Based Learning

YA2 : Hasil tes akhir metode pembelajaran project Based Learning

X1 : Perlakuan metode pembelajaran project Based Learning

X2 : Perlakuan metode pembelajaran discovery Learning

YB1 : Hasil tes awal metode pembelajaran discovery Learning

YB2 : Hasil tes akhir metode pembelajaran discovery Learning

YC1 : Hasil tes awal kelompok kontrol

YC2 : Hasil tes akhir kelompok kontrol

Adapun populasi yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar yang berjumlah 240 orang, yang terdiri dari putra = 129 orang, putri = 111 orang Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan kata lain, keseluruhan individu yang menjadi sumber data dan informasi yang ada hubungannya dengan penelitian ini dan dapat memberikan keterangan tentang data yang diperlukan. Pengambilan sample dilakukan dengan cara sample random, yaitu peneliti memberikan hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sample.

Tabel 3.1 : Teknik pembagian kelompok

KELOMPOK A	KELOMPOK B	KELOMPOK C
20	20	20

Ket.

Kelompok A = 20 orang

Kelompok B = 20 orang

Kelompok C = 20 orang

Setelah sampel terbentuk menjadi tiga kelompok yakni : kelompok A menggunakan metode pembelajaran project based learning, kelompok B menggunakan metode pembelajaran discovery learning, sedangkan

kelompok C sebagai kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan dari kedua metode pembelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan data merupakan syarat mutlak dalam melakukan suatu karya ilmiah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi tes kemampuan keterampilan chest pass dalam permainan bola basket. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data empiris sebagai bahan untuk menguji kebenaran

hipotesis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini. Kemudian alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah disiapkan adalah alat yang sudah baku. Agar hasil pengukuran yang diperoleh mendekati normal. Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian, sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam instrumen penelitian ini yaitu mengukur kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan chest pass dalam permainan bola basket.

Untuk memudahkan persiapan dalam memberikan materi pembelajaran yang baik untuk pelaksanaan penelitian maupun untuk siswa MTs Kifayatul Achyar yang dijadikan anggota sampel, maka disusun jadwal pembelajaran perminggu setiap bentuk materi pembelajaran. Untuk itu, waktu pelaksanaan penelitian disusun pada tabel berikut:

Tabel 3.2 : Jadwal Penelitian

Hari	Jam	Kelompok	Tempat
Senin	16.00-17.30	A(pembelajaran dengan metode pembelajaran <i>project based learning</i>)	Lapangan basket MTs
Rabu	16.00-17.30		Kifayatul Achyar
Jum'at	16.00-17.30		
Selasa	16.00-17.30	B (pembelajaran dengan metode pembelajaran <i>discovery learning</i>)	Lapangan basket MTs
Kamis	16.00-17.30		Kifayatul Achyar
Sabtu	16.00-17.30		

1) Pemanasan

Sebelum melakukan latihan inti, terlebih dahulu diberikan peregangan. Setelah itu dilanjutkan dengan pemanasan $\pm$ 10 menit.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti diberikan kepada kelompok eksperimen dengan kelompok A bentuk materi pembelajaran dengan metode pembelajaran *project based learning* dan kelompok B adalah materi dengan metode pembelajaran *discovery learning*.

3) Penutup / pendinginan

4)

Setelah kelompok eksperimen melakukan pembelajaran inti, maka akan diakhiri dengan penutup atau pendinginan selama 10 menit. Tujuannya adalah untuk mencegah terjadinya penggenangan darah pada daerah ekstremitas, sehingga dapat

terhindar dari timbulnya rasa pusing dan untuk mengurangi rasa sakit pada otot. Program pembelajaran dengan metode pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran *discovery learning*.

Tabel 3.3 : Tabel Metode PBL dan DL

Pertemuan	PBL	DL
I-II	1. Penentuan pertanyaan mendasar (<i>start with essential question</i>)	1. Menentukan tujuan pembelajaran.
III	2. Mendesain perencanaan proyek (<i>design a plan for the project</i>)	2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa.
IV	3. Menyusun jadwal (<i>create a schedule</i>)	3. Memilih materi pelajaran.
V	4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (<i>monitor the students and the progress of the project</i>)	4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
VI	5. Menguji hasil (<i>assess the outcome</i>)	5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
VII-VIII	6. Mengevaluasi pengalaman (<i>evaluate the experience</i>)	6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
		7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa (Suciati & Prasetya Irawan dalam Budiningsih, 2005:50).

Data yang diperoleh melalui tes awal maupun tes akhir tentang kemampuan keterampilan chest pass dalam permainan bolabasket masih merupakan data kasar. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji statistik korelasional dengan bantuan paket SPSS dalam komputer. Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan infrensial. Analisis deskriptif untuk menggambarkan data apa adanya. Sedangkan infrensial untuk menguji hipotesis dengan menggunakan analisis uji-T Tunggal dan analisis uji-T berpasangan. Sebelum menggunakan rumus tersebut, maka terlebih dahulu dilakukan normalitas dan homogenitas data dengan menggunakan teknik Kolmogorov Smirnov (KS-2) dengan program SPSS dalam komputer.

HASIL PENELITIAN

Dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian ini, tentang pengaruh project based learning (PBL) dan discovery learning (DL) terhadap peningkatan chest pass, yang

dilakukan pada tiga kelompok (kelompok I, kelompok II dan Kelompok III) masing-masing 20 orang siswa, maka semua data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat diperoleh. Data yang dimaksud adalah data Chest pass siswa MTs Kifayatul Achyar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Untuk menjawab permasalahan dan untuk mencapai tujuan serta untuk menguji hipotesis penelitian ini, maka semua data tersebut diolah dengan menggunakan uji statistik melalui SPSS versi 20.0

1. Penyajian Hasil Analisis Data

a. Hasil Deskriptif Keterampilan Chest pass

Berdasarkan pengolahan data variabel-variabel yang terdiri dari: data (1) Kelompok project based learning, (2) Kelompok discovery learning, (3) kelompok kontrol siswa MTs Kifayatul Achyar. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui gambaran secara umum data penelitian. Penyajian hasil analisis data dalam bab ini hanya merupakan rangkuman hasil analisis.

Tabel 4.1. Rangkuman Deskripsi Data Tes Awal dan Tes Akhir

Statistik	Tes Awal PBL	Tes Akhir PBL	Tes Awal DL	Tes akhir DL	Tes Awal KTL	Tes Akhir KTL
N	20	20	20	20	20	20
Mean	18	23.5	18.2	27.1	18.15	19.25
Std. Deviation	4.039	4.489	4.112	3.796	4.029	4.228
Variance	16.316	20.158	16.905	14.411	16.239	17.882
Range	16	17	15	14	14	14
Minimum	10	16	10	21	11	12
Maximum	26	33	25	35	25	26
Sum	360	470	364	542	363	385

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dikemukakan tentang deskripsi data dari kedua kelompok sebagai berikut : 1) Kelompok Project Based Learning (PBL) dengan data tes awal keterampilan chest pass memiliki nilai rata-rata 18, standart deviasi 4.039. Nilai minimum 10, nilai maksimum 26 dengan range 16, nilai total 360 dari 20 orang sampel. Sedangkan data tes akhir PBL keterampilan chest pass nilai rata-rata 23.5, standart deviasi 4.489. Nilai minimum 16, nilai maksimum 33 dengan range 17, nilai total 470 dari 20 orang sampel. 2) Kelompok Discovery Learning (DL) dengan data tes awal keterampilan chest pass memiliki nilai rata-rata 18.2, standart deviasi 4.112. Nilai minimum 10, nilai maksimum 25 dengan range 15, nilai total 364 dari 20 orang sampel. Sedangkan data tes akhir DL keterampilan chest pass nilai rata-rata 27.1, standart deviasi 3.796. Nilai minimum 21, nilai maksimum 35 dengan range 14, nilai total 542 dari 20 orang sampel. 3) Kelompok kontrol (K) dengan data tes awal keterampilan chest pass memiliki nilai rata-rata 18.5, standart deviasi 4.029. Nilai minimum 11, nilai maksimum 25 dengan range 14, nilai total 363 dari 20 orang sampel. Sedangkan data tes akhir kontrol

keterampilan chest pass nilai rata-rata 19.25, standart deviasi 4.228. Nilai minimum 12, nilai maksimum 26 dengan range 14, nilai total 385 dari 20 orang sampel.

b. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan analisis uji-t berpasangan dan uji analisis varians satu jalur, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis, yaitu (1) uji normalitas; dan (2) uji homogenitas populasi.

1) Uji Normalitas

Data Sebelum dilakukan analisis data perlu diuji distribusi normalitasnya. Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan model Kolmogorov-smirnov. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada data tes awal kelompok 1 (Project based learning), kelompok 2 (Discovery learning) dan kelompok Kontrol pada penelitian ini terkumpul, maka sebelum dilakukan analisis statistik untuk pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu normalitas dengan uji Kolmogorov Smirnov pada taraf signifikan 95%. Hasil Uji Kolmogorov Smirnov yang dilakukan, diperoleh hasil sebagaimana yang terlampir.

Metode	Kolmogorov Smirnov		
	Statistik	Df	Sig
Project based learning	0,098	20	.200*
			.200*
Discovery learning	0,096	20	.200*
Kontrol	0,103	20	

Berdasarkan Tabel 4.2 tersebut yang merupakan rangkuman hasil pengujian normalitas data pada tiap-tiap variabel penelitian, dapat diuraikan sebagai berikut: Hasil pengujian normalitas sampel dalam penelitian ini menggunakan metode pengolahan Kolmogorov Smirnov pada taraf signifikan 95%. Kelompok 1 yang diberi materi pembelajaran metode project based learning diperoleh nilai metode pengolahan analisis data Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai 0,98 dengan tingkat probabilitas 0,200 lebih besar dari pada nilai α 0,05 pada taraf signifikan 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok 1 metode mengajar project based learning berdistribusi normal.

Hasil pengujian normalitas sampel dalam penelitian ini menggunakan metode pengolahan Kolmogorov Smirnov pada taraf signifikan 95%. Kelompok 2 yang diberikan materi pembelajaran metode discovery learning, diperoleh nilai metode pengolahan analisis data Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai 0,156 dengan tingkat probabilitas 0,200

lebih besar dari pada nilai α 0,05 pada taraf signifikan 95 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok 2 Metode Mengajar Discovery learning berdistribusi normal.

Hasil pengujian normalitas sampel dalam penelitian ini menggunakan metode pengolahan Kolmogorov Smirnov pada taraf signifikan 95%. Kelompok 3 yaitu kelompok kontrol diperoleh nilai metode pengolahan analisis data Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai 0,096 dengan tingkat probabilitas 0,200 lebih besar dari pada nilai α 0,05 pada taraf signifikan 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok 3 yaitu kelompok kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji kesamaan varians antara kelompok PBL, DL dan kontrol. Uji homogenitas ini berfungsi sebagai persyaratan dalam pengujian sampel dari populasi yang homogen.

Tabel 4.3. Rangkuman Uji Homogenitas data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.009	2	57	.991

Berdasarkan Tabel 4.3, hasil uji homogenitas data dengan Levene Test adalah 0.009 dengan nilai probabilitas 0.991. Karena nilai probabilitas lebih besar dari α 0.05, maka tes awal data keterampilan chest pass dari ketiga kelompok tersebut adalah homogen atau berasal dari keterampilan chest pass yang sama.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada dasarnya merupakan langkah untuk menguji apakah

pernyataan yang dikemukakan dalam perumusan hipotesis dapat diterima atau ditolak. Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik analisis uji-t baik berpasangan dan tidak berpasangan taraf signifikansi 95%. Berdasarkan hasil uji-t berpasangan yang dilakukan pada data hasil tes awal dan tes akhir, keterampilan chest pass pada kelompok PBL, DL dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.4 :

Tabel 4.4. Rangkuman Hasil Uji-t berpasangan

Model Pembelajaran	Variabel	t-hit	df	Sig	Ket
PBL	Pre – Post	19.256	19	0.000	signifikan
DL	Pre – Post	30.766	19	0.000	signifikan
Kontrol	Pre – Post	6.242	19	0.000	signifikan

1. Pengaruh Project Base Learning Terhadap Keterampilan Chest Pass Siswa MTs Kifayatul Achyar.

Berdasarkan Tabel 4.4, rangkuman hasil analisis data keterampilan chest pass dengan uji beda (uji-t berpasangan) antara tes awal dan tes akhir pada PBL, ada pengaruh signifikan PBL terhadap keterampilan chest pass, yaitu $t \text{ hitung} = 19.256$ ($p \text{ value} < \alpha 0.05$). Nilai Rata-rata tes awal = 18 dan tes akhir = 23.5. Data keterampilan chest pass kelompok PBL adalah ada pengaruh yang signifikan.

2. Pengaruh Discovery Learning Terhadap Keterampilan Chest Pass Siswa MTs Kifayatul Achyar.

Berdasarkan Tabel 4.4, rangkuman hasil analisis data keterampilan chest pass dengan uji beda (uji-t berpasangan) antara tes awal dan tes akhir pada DL, ada pengaruh signifikan DL terhadap keterampilan chest pass, yaitu $t \text{ hitung} = 30.766$ ($p \text{ value} < \alpha 0.05$). Nilai Rata-rata tes awal = 18.2 dan tes akhir = 27.1. Data keterampilan chest pass kelompok DL adalah ada pengaruh yang signifikan.

3. Pengaruh kelompok kontrol Terhadap Keterampilan Chest Pass Siswa MTs Kifayatul Achyar.

Berdasarkan Tabel 4.4, rangkuman hasil analisis data keterampilan chest pass dengan uji beda (uji-t berpasangan) antara tes awal dan tes akhir pada kelompok kontrol, ada pengaruh signifikan kontrol terhadap keterampilan chest pass, yaitu $t \text{ hitung} = 6.242$ ($p \text{ value} < \alpha 0.05$). Nilai Rata-rata tes awal = 18.15 dan tes akhir = 19.25. Data keterampilan chest pass kelompok kontrol adalah ada pengaruh yang signifikan

4. Perbedaan Pengaruh Antara Kelompok Project Based Learning, Kelompok Discovery Learning dan Kelompok Kontrol Terhadap Keterampilan Chest Pass Siswa MTs Kifayatul Achyar.

Discovery Learning memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap keterampilan chest pass dari pada kelompok project based learning dan kelompok kontrol. Hal ini terbukti berdasarkan hasil analisis varians (anava) yang hasil rangkuman pada Tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5. Rangkuman Analisis Varians Satu Jalur Keterampilan Chest pass

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	616.633	2	308.317	18.116	0.000
<i>Within Groups</i>	970.100	57	17.019		
Total	1586.733	59			

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dikemukakan bahwa data perbedaan keterampilan chest pass dengan uji analisis varians satu jalur antara kelompok PBL, kelompok DL dan dan kelompok kontrol yaitu, $F \text{ hitung} = 18.116$ ($p \text{ value} = 0.000 < \alpha 0.05$). Dengan demikian data keterampilan chest pass antara ketiga kelompok adalah berbeda secara signifikan.

Dengan adanya perbedaan pada ketiga kelompok secara signifikan, maka akan dilanjutkan dengan uji lanjut Tukey untuk melihat yang mana dari ketiga kelompok tersebut yang paling baik meningkatkan keterampilan chest pass.

Tabel 4.6. Rangkuman Keterampilan Chest pass dengan Uji Tukey

Kelompok	N	<i>Subset for alpha = 0.05</i>		
		1	2	3
KTL	20	19.25		
PBL	20		23.35	
DL	20			27.10
Sig.		1.000	1.000	1.000

Berdasarkan hasil uji tukey dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan dari ketiga kelompok. Kelompok Discovery learning (DL) ($x = 27.10$) lebih baik meningkatkan keterampilan chest pass dari pada kelompok project base learning (PBL) ($x = 23.35$) dan kelompok kontrol (K) ($x = 19.25$), dan kelompok project base learning (PBL) ($x = 23.35$) lebih baik dan kelompok kontrol (K) ($x = 19.25$)

PEMBAHASAN

Hasil-hasil analisis statistik dalam pengujian hipotesis perlu dikaji lebih lanjut dengan memberikan interpretasi keadaan dan keterkaitan antara hasil analisis yang dicapai dengan teori-teori yang mendasari penelitian. Penjelasan ini diperlukan agar dapat diperoleh kesesuaian teori yang telah dikemukakan dengan hasil penelitian yang dicapai. Hasil-hasil yang dicapai dalam penelitian ini melalui analisis statistik sebagai berikut:

1. Pengaruh Project Based Learning Terhadap Keterampilan Chest Pass Siswa MTs Kifayatul Achyar

Ada pengaruh yang signifikan metode mengajar project based learning terhadap keterampilan Chest pass siswa MTs Kifayatul Achyar. Dapat dikemukakan bahwa project based learning memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan Chest pass siswa MTs Kifayatul Achyar. Project based learning merupakan pembelajaran yang dirancang untuk persoalan yang kompleks yang mana siswa melakukan investigasi untuk memahaminya, menekankan pembelajaran dengan aktivitas yang lama, tugas yang diberikan pada siswa bersifat multidisiplin.

PBL mendukung pembelajaran penjas kes dalam materi keterampilan chest pass, mengingat PBL merupakan pembelajaran yang komprehensif mengikutsertakan siswa melakukan investigasi secara kolaboratif. PBL membantu siswa dalam belajar pengetahuan dan ketrampilan yang kokoh yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan otentik. Situasi belajar, lingkungan, isi, dan tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami dunia nyata mampu memberikan pengalaman pribadi siswa terhadap keterampilan chest pass sehingga informasi yang diperoleh siswa ketika

melakukan pembelajaran ini akan membawa pesan sugestif cukup kuat.

Pembelajaran berbasis proyek bisa menjadi bersifat revolusioner di dalam isu pembaruan pembelajaran. Proyek dapat mengubah hakikat hubungan antara guru dan pelajar. Proyek dapat mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan pelajar lebih kolaboratif daripada kerja sendiri-sendiri. Proyek juga dapat menggeser fokus pembelajaran dari mengingat fakta ke eksplorasi ide.

Sejalan dengan hal tersebut, melalui PBL siswa dalam melakukan investigasi terbagi dalam kelompok, hal ini akan mampu meningkatkan dan menambah nilai sosial antar siswa. Melalui pengalaman langsung, yakni melakukan penelitian dan melihat kondisi lingkungan yang nyata diharapkan akan mampu menambah wawasan siswa.

Pengimplementasian pembelajaran berbasis proyek tidak terlepas dari kurikulum, pertanggungjawaban, realism, belajar aktif, umpan balik, pengetahuan umum, pertanyaan yang memacu, investigasi konstruktif, serta otonomi. Purnawan (Muliawati, 2010:11) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek diharapkan peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja dengan hal-hal sebagai berikut : a) adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik, b) peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan, c) peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan, d) proses evaluasi dijalankan secara kontinyu, e) peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.

2. Pengaruh Discovery Learning terhadap keterampilan Chest Pass siswa MTs Kifayatul Achyar

Ada pengaruh yang signifikan discovery learning terhadap keterampilan chest pass siswa MTs Kifayatul Achyar. Dalam pembelajaran penjas kes guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang problem solver, guru penjas atau sebagai pelatih olahraga. Dengan indentifikasi pekerjaan itu, siswa akan mampu

menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan pelajaran penjas bahkan sampai pada keterampilan untuk menilai hasil keterampilan chest pass temannya. Artinya dalam pembelajaran DL, seorang guru selayaknya menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Karena siswa yang belajar mandiri akan baik dan kreatif.

Dalam pembelajaran discovery learning, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier Winddiharto (2004 : 15) yang menyatakan bahwa, apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata-mata ditemukan oleh siswa sendiri. Dengan demikian, atas dasar pemberian kesempatan kepada siswa seluas-luasnya untuk melakukan gerakan chest pass dan jika terjadi kesalahan maka siswa dapat bertanya kepada guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran penjas tersebut tetapi dengan waktu yang terbatas .

Project Based Learning bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Project Based Learning memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif dengan temannya untuk saling mengoreksi materi diberikan oleh guru misalnya chest pass. Dengan materi ini siswa melakukan chest pass sedangkan siswa lainnya akan mengoreksi dan selanjutnya secara bergantian akan saling mengoreksi satu dengan lainnya dimana letak kesalahan yang dilakukan masing-masing dalam materi chest pass. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu melakukan chest pass. Namun demikian pendekatan PBL sebagai pendekatan konstruktivisme mengembangkan atmosfer pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menyusun sendiri gerakan-gerakan sehingga mampu melakukan chest pass artinya bahwa PBL memberi kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

Hal tersebut di atas sangat berbeda dengan metode pembelajaran Discovery Learning, dimana pembelajaran diatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh

pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri, jadi pelajaran tidak diberikan dalam bentuk finalnya. Akan tetapi siswa diharapkan mengelola sendiri, artinya siswa diharapkan mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan belajar penemuan, siswa bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan masyarakat. Pada DL masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru.

Dalam proses pembelajaran metode ini, guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan kepada siswa untuk belajar secara aktif sehingga siswa dapat menemukan konsep, dalil, prosedur, dan semacamnya. dengan demikian memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif untuk meningkatkan keterampilan chest pass. Dalam Discovery Learning, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi seorang problem solver, seorang guru penjaskes, pelatih bola basket. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan materi serta membuat gerakan-gerakan yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan keterampilan chest pass.

Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran discovery learning lebih baik meningkatkan keterampilan chest pass dari pada metode pembelajaran project based learning.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik infrensial, dan hasil analisis Uji-t dalam pengujian hipotesis, maka hasil penelitian ini disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran project based learning berpengaruh besar terhadap keterampilan Chest Pass siswa MTs Kifayatul Achyar.
2. Metode pembelajaran discovery learning berpengaruh besar terhadap keterampilan Chest Pass siswa MTs Kifayatul Achyar.

3. Ada perbedaan pengaruh, metode pembelajaran discovery learning lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran project based learning secara signifikan meningkatkan keterampilan Chest Pass siswa MTs Kifayatul Achyar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Syarifuddi, A, dkk. (2003). *Panduan OLAHRAGA Basket*. PT Grasindo Wdisarana Cipta.
- Anita Lie. (2007). *Kooperatif Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Grasindo.
- Bell, F. H. (1978). *Teaching and learning Mathematics*. Wim.c. Brown Company Peblisher. USA.
- Buck Institute For Educatio. (1999). *Project Based Learning*”, dalam [http : // www. Bgsu.edu/organization lch/proj.html](http://www.Bgsu.edu/organization/lch/proj.html).
- Irsyada, M. (2000). *bolabasket*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Khamdi. (2007). *Project Based Learning*. Sejarah Indonesia.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Muliawati. (2010). *penerapan project based learning untuk meningkatkan kritis berfikir siswa*.
- Nana Sudjana. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Nasution. (n.d.). *Metode Research*. Jembar.
- Ruslan, R. (2008). *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Siedentop. (1994). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. (Online).
- The George lucas Educatio Foundation. (2005). *Insructional Module Project Based Learning*.
- Yoyo Bahagia. (2000). *Media Dan Pembelajaran Penjas*. FPOK UPI.