

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*  
*VOLLEY-LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN BOLAVOLI**

(Penelitian Tindakan Kelas)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



Oleh :

Zia Nisa

1501142

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI

DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLARHAGA

FAKULTAS PENDIDIKAN OLARHAGA DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2019

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Zia Nisa**

**1501142**

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*  
*VOLLEY-LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN BOLAVOLI**

(Study Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN O32 Tilil Kota  
Bandung)

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH DOSEN PEMBIMBING**

**Pembimbing I**



**Dr. Agus Mahendra, M.A.**

**NIP. 196308241989031002**

**Pembimbing II**



**Suherman Slamet, M.Pd.**

**NIP. 197603062005011010**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjaas**

**Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**

**Universitas Pendidikan Indonesia**



**Dr. Agus Mahendra, M.A.**

**NIP. 196308241989031002**

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*  
*VOLLEY-LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN BOLAVOLI**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota  
Bandung)

**LEMBAR HAK CIPTA**

Oleh:

Zia Nisa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Zia Nisa

Universitas Pendidikan Indonesia

April 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

# **PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING VOLLEY-LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN BOLAVOLI**

(*Penelitian Tindakan Kelas*)

Oleh

Zia Nisa

Pembimbing : Dr. Agus Mahendra, M.A.

Suherman Slamet, M.Pd.

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam permainan bolavoli sehingga siswa mengalami kesulitan dalam melaksanakan keterampilannya. Hal tersebut diakibatkan karena dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya keterampilan teknik saja, seperti gerakan teknik servis, kemudian passing, dan cara bermain yang sebenarnya. Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan diatas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bolavoli melalui penerapan model *movement problem based learning* pada materi *volley-like games*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan partisipannya adalah siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung, yang berjumlah 31 siswa, yaitu 18 laki-laki dan 13 perempuan. Data penelitian diambil dengan menggunakan format penilaian GPAI (*Games Performance Assessment Instrument*). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan setiap pembelajarannya, mulai dari *pre-test* persentase yang diperoleh 29.03% sampai siklus 2 sebesar 83.87%. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 41.94% dengan jumlah siswa yang berada pada nilai ketuntasan sebanyak 13 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 83.87% dengan jumlah siswa yang berada pada nilai ketuntasan sebanyak 26 siswa. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *movement problem based learning* pada materi *volley-like games* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain pada siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung.

***Kata Kunci: Problem Based Learning, Movement Based Learning, Volley-Like Games, Keterampilan Bermain Bolavoli.***

# **APPLICATION OF MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MODEL VOLLEY-LIKE GAMES IN VOLLEYBALL LEARNING**

(The Class Action Research)

By

Zia Nisa

Advisor: Dr. Agus Mahendra, M A

Suherman Slamet. M.Pd

## **ABSTRACT**

*This research background is driven by the lack of students' understanding toward volley ball practice, causing students felt the difficulty in carrying out volley-ball skill. The certain reason above was found from the teaching process, the teacher only showed the technique to the students. For example, the teacher only showed the service technique movements, passing, and the correct way to play, yet less chance for students to practice. Since the appearing the fenomenan above, this study aim to enhance students capacity in practice the volleyball through movement problem based learning in volley-like games. Therefore, the class action research was conducted toward the fifth grade students of SDN 032 Tilil, Bandung and the data collection was using the GPAI assessment format (Games Performance Assessment Instrument). Moreover, The result showed that the students gained an increasing skill in every learning volley-ball process, starting from the percentage of pre-test, which was ranging from 29.03% to 83.37% in the second cycle. In the first cycle the number of increasing result obtained 41.94% as thirteen students completed the standard score. Then, the second cycle increased the percentage significantly 83.87% as the twenty six students completed the standard score as well. Furthermore, the conclusion derived based on this study's finding was the method of the movement problem based learning in volley-like games enhanced the students' skills of fifth grade of SDN 032 Tilil, Bandung in volley-ball practice.*

***Keywords: Problem Based Learning, Movement Based Learning, Volley Like Games***

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
LEMBAR HAK CIPTA .....	3
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1 Hakekat Pendidikan Jasmani .....	6
2.1.1 Perbedaan Makna Pendidikan Jasmani, Pendidikan Olahraga, Dan Pendidikan Olahraga.....	6
2.2 Model Pembelajaran.....	7
2.2.1 Karakteristik Model Pembelajaran .....	8
2.2.2 Fungsi Model Pembelajaran .....	8
2.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	9
2.3.1 Karakteristik Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	10
2.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	11
2.3.3 Keunggulan <i>Problem Based Learning</i> .....	11
2.3.4 Tahapan Pelaksanaan <i>Problem Based Learning</i> .....	12
2.4 Hakekat Permainan Bolavoli .....	12
2.4.1 Modifikasi <i>Volleyball Like Games</i> .....	13

2.5 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	18
2.6 Kerangka Berfikir .....	18
2.7 Hipotesis .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Desain Penelitian .....	21
3.2 Partisipan .....	23
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian ( <i>Setting</i> Penelitian).....	24
3.3.1 Tempat Penelitian .....	24
3.3.2 Waktu Penelitian.....	24
3.4 Populasi dan Sampel.....	24
3.4.1 Populasi.....	24
3.4.2 Sampel .....	24
3.5 Instrumen Penelitian.....	25
3.5.1 GPAI .....	25
3.5.2 Catatan Lapangan .....	28
3.5.3 Dokumentasi .....	29
3.6    Prosedur Penelitian dan Rencana Tindakan .....	30
3.6.1    Prosedur Penelitian .....	30
3.6.2 Rencana Tindakan.....	30
3.7 Analisis Data .....	32
3.7.1 Mencari Rata-rata ( $\bar{x}$ ) .....	33
3.7.2 Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN) .....	33
3.7.3 Mencari Presentase Ketercapaian Siswa.....	33
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	34
4.1.1 Deskripsi Data.....	34
4.2 Pembahasan Penelitian .....	41
4.2.1 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 1 .....	42
4.2.2 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 2 .....	42
4.2.3 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 1 .....	42
4.2.4 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 2 .....	43
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>44</b>
5.1 Simpulan.....	44
5.2 Implikasi .....	44

5.3 Rekomendasi .....	44
DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	49
Lampiran 1 Foto Dokumentasi.....	49
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	53
Lampiran 3 Hasil Format GPAI .....	88
Lampiran 4 Catatan Lapangan.....	92
Lampiran 5 Surat Perizinan dan Surat Balasan Penelitian .....	96
Lampiran 6 Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi .....	98
RIWAYAT HIDUP.....	106



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pelaksanaan Penelitian.....	24
Tabel 3. 2 Komponen GPAI.....	26
Tabel 3. 3 Komponen dan Kriteria.....	27
Tabel 3. 4 Indikator Komponen GPAI.....	27
Tabel 3. 5 Format Catatan Lapangan .....	29
Tabel 3. 6 Komponen GPAI.....	32
Tabel 3. 7 Penilaian Acuan Normal (PAN) .....	33
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Pre-Test.....	34
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 1 .....	35
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 2 .....	37
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 1 .....	38
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 2 .....	39
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Siklus Pre-test dan Setiap Siklus .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bola karet .....	13
Gambar 2. 2 Bola Anyaman Modifikasi .....	14
Gambar 2. 3 Nampan dari Kayu .....	14
Gambar 2. 4 Nampan dari Triplek .....	14
Gambar 2. 5 Lapangan Memanjang .....	15
Gambar 2. 6 Lapangan Melebar .....	15
Gambar 2. 7 Lapangan dengan Pembatas Cones .....	15
Gambar 2. 8 Net Modifikasi dengan Kertas Koran.....	16
Gambar 3. 1 Model Desain PTK.....	23

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil <i>Pre-test</i> Keterampilan Bermain .....	35
Diagram 4. 2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan Bermain.....	36
Diagram 4. 3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2 Keterampilan Bermain.....	37
Diagram 4. 4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan Bermain.....	39
Diagram 4. 5 Hasil Siklus 2 Tindakan 2 Keterampilan Bermain.....	40
Diagram 4. 6 Penilaian Siswa yang Mencapai Nilai Ketuntasan.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Dokumentasi.....	49
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	53
Lampiran 3 Hasil Format GPAI.....	88
Lampiran 4 Catatan Lapangan .....	92
Lampiran 5 Surat Perizinan dan Surat Balasan Penelitian.....	96
Lampiran 6 Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi.....	98

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku dan Artikel Jurnal

- Amir, T. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bahagia, Y., & Mujiyanto, S. (2009). Pengembangan Fasilitas dan Perlengkapan Penjas (pp. 111–150). Bandung.
- Firdaus, A. T. (2013). Implementasi Movement Problem Based Learning Di SMA Se-Kecamatan Padalarang, 1–7.
- Firdaus, H., & Hidayat, T. (2014). Perbandingan Metode Pembelajaran Bagian (Part-Method) Dan Metode Pembelajaran Keseluruhan (Whole-Method) Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Melakukan Smash Bolavoli, 363–369.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, 6(April), 30–33.
- Friskawati, G. F. (2015). Implementasi Pembelajaran Penjas Berbasis Masalah Gerak Pada Siswa Tunarungu, 3, 79–96.
- Husdrata, H. J. . (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Hushman, G., Napper-owen, G., Hushman, G., & Napper-owen, G. (2013). *Teacher Education*, (October 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/07303084.2011.10598671>
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2015). *Model-Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV Bintang Warliartika.
- Kunandar. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Kediri.
- Mahendra, A. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV Bintang Warliartika.

- Metzler, M. (2000). *Instructional Models For Physical Education*. United States of America: A. Pearson Educational Company.
- Nurdyansyah, & Amalia, F. (2015). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem, *1*, 1–8.
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument ( GPAI ): Development and Preliminary Validation, 231–243.
- Paturisi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Santyasa, I. W. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif, 1–16.
- Sucipto. (2015). *Pembelajaran Permainan Futsal Implementasi Pendekatan Taktis*. Bandung: CV Bintang Warliartika.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardan, D. dkk. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain*. Bandung: Terate.
- Sulthoni, Y. A., & Hartoto, S. (2016). Penerapan Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi pada Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan) Arvan Yahya Sulthoni, 333–338.
- Suntoda, A. (2016). *Tes Pengukuran Penjas dan Olahraga*. Bandung: PPT.
- Wahyudi, N., & Hartati, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Roll Depan Kaki Tekuk Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, *03*, 380–386.
- Wibowo, I. P. A., Murti, B., Suriyasa, P., Learning, P. B., Belajar, M., & Quotient, I. (2013). Jurnal Magister Kedokteran Keluarga Jurnal Magister Kedokteran Keluarga, *1*(1), 49–60.
- Widayati, A. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas

Negeri Yogyakarta 87, *VI*(1), 87–93.

Wisahati, A. S., & Santosa, T. (n.d.). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMP/MTs Ke.*

Yane, S. (2016). Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Model Problem Based Learning, *5*(2), 165–174.

Yudhistira, D. (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang Apik*. Jakarta: PT. Grasindo.

Yudiana, Y. (2015). Implementasi Model Pendekatan Taktik dan Teknik dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli pada Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama, *5*(1), 95–114.