

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN INVASI

(Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas VI Di SDN Ciaro 01)

**Bulifa Qulubul Arif
1401830**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Indonesia**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya tingkat pemecahan masalah keterampilan dasar siswa dalam permainan invasi. Pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* merupakan pembelajaran yang membuat siswa belajar memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman mereka. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa dalam permainan invasi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *the randomized pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini sekolah dasar negeri di Kabupaten Bandung dengan jumlah sampel sebanyak 32 orang yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software* teknik perhitungan komputerisasi yaitu *SPSS versi 25.0*. Tabel *test statistics uji wilcoxon* menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,000, oleh karena itu nilai $0,000 < 0,05$ artinya bahwa H_0 ditolak. Tabel Uji *Mann-Whitney Test* menunjukkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,50$ artinya bahwa H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa *ada pengaruh* penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa dalam permainan invasi.

Kata Kunci : *Problem based learning, permainan invasi, dan permainan bola tangan.*

**THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ON
STUDENTS 'OUTCOMES IN INVASION GAMES**

(Experimental Research in Class VI Students at Ciaro 01 Elementary School)

Bulifa Qulubul Arif

1401830

Elementary School Teacher Education Physical Education

Faculty of Sports and Health Education

Indonesian University of Education

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of problem solving of students' basic skills in invasion games. Problem based learning or is learning that makes students learn to solve problems that reflects on their experiences. Therefore, the purpose of this research is to find out whether there is influence by applying problem-based learning to student learning outcomes in invasion games. This study used an experimental method with the randomized pretest-posttest control group design. The population in this study was a state elementary school in Bandung district. The total sample of the study were 32 students consisting of 18 male students and 14 female students. The data analysis in this study used SPSS software version 25.0. The Wilcoxon test statistics table shows that Asymp. Sig. (2-tailed) is 0,000. Therefore, the value of 0,000 <0.05 means that Ho is rejected. The Mann-Whitney Test Test Table shows Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 <0.50 which means that Ho is rejected. It can be concluded that there is an influence of the implementation of problem-based learning models to student learning outcomes in invasion games.

Keywords : *Problem based learning, invasion game, and handball games.*