



# Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Bola dengan Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis *Information and Communication Technology*

Junio Pradika Arya Putra G<sup>1\*</sup> 

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 05, 2023

Revised February 09, 2023

Accepted July 10, 2023

Available online July 25, 2023

### Kata Kunci:

*Problem-Based Learning, Information and Communication Technology, Teknik Dasar Sepak Bola*

### Keywords:

*Problem-Based Learning, Information and Communication Technology, Basic Football Techniques*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Supaya dapat bermain sepak bola dengan baik dibutuhkan beberapa gerakan dasar yang dilakukan agar menjadi menarik. Dengan mempelajari dan berlatih sepak bola, peserta didik dapat mengembangkan sikap jujur, kerjasama, dan semangat. Rendahnya pemahaman siswa terhadap teknik permainan sepak bola berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan model *problem-based learning* berbasis *information and communication technology* dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola pada peserta didik kelas VII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas dengan subjek penelitiannya seluruh peserta didik kelas VII B yang berjumlah 32 peserta didik dan objek penelitian ini yaitu upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap pra-siklus keberhasilan peserta didik hanya 68,7% yang tuntas atau 22 dari 32 dengan rata-rata nilai 74,9. Pada pelaksanaan siklus I, terdapat peningkatan keberhasilan peserta didik sebesar 78,1% atau 25 peserta didik dengan rata-rata nilai 76,1. Pelaksanaan tindakan siklus II juga mendapat peningkatan keberhasilan menjadi 100% peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimum dengan rata-rata nilai 83,3. Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola pada peserta didik kelas VII SMP.

## ABSTRACT

*In order to play soccer well, it takes some basic movements to make it interesting. By studying and practicing soccer, students can develop an attitude of honesty, cooperation, and passion. The low level of students' understanding of the technique of playing soccer affects the learning outcomes obtained. This study aims to analyze the impact of applying the problem-based learning model based on information and communication technology in improving the learning outcomes of basic soccer techniques in class VII students of junior high school. This research is class action research with all 32 students in class VII B as the research subjects and the object of this research is an effort to improve the learning outcomes of basic soccer techniques. The results of the study show that at the pre-cycle stage of success, only 68.7% of students complete or 22 out of 32 with an average score of 74.9. In the implementation of cycle I, there was an increase in student success of 78.1% or 25 students with an average score of 76.1. The implementation of cycle II actions also received an increase in success to 100% of students meeting the minimum completeness criteria with an average score of 83.3. So, it can be concluded that this learning model can improve the learning outcomes of basic soccer techniques in class VII students of junior high school.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan di Indonesia, tak terkecuali pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani (Nainggolan & Manalu, 2021; Nurrohim, 2020). Aktivitas jasmani inilah bentuk

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [juniopradiakg27@gmail.com](mailto:juniopradiakg27@gmail.com) (Junio Pradika Arya Putra G.)

rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah (Lestari, Parwata, Sucita, & Dartini, 2020; Wiraguna, Parwata, & Semarayasa, 2020). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai wadah penyempurnaan kepribadian dan sarana pengembangan sikap, kepribadian, dan perilaku meletakkan landasan nilai moral yang kuat melalui nilai-nilai yang dikandungnya seperti sportivitas, kejujuran, kedisiplinan, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis (Mashud, 2019; Neviantoko, Mintarto, & Wirawan, 2020). Oleh karena itu pendidikan jasmani dan olahraga sangat penting untuk diikuti oleh peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Dalam PJOK siswa lebih banyak bergerak, berlatih, bermain dan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan olahraga fisik. Salah satu permainan yang ada dalam pendidikan jasmani adalah sepak bola.

Sepak bola merupakan sebuah cabang olahraga yang menggunakan sebuah bola yang terbuat dari kulit atau karet dan dimainkan oleh dua tim, yang mana masing-masing Tim terdiri dari sebelas pemain dan ada juga beberapa pemain yang berperan sebagai pemain pengganti (Anggitasari, Dieny, & Candra, 2019; Wirayasa, 2020). Tujuan dari permainan sepak bola yaitu memasukan atau membobol gawang lawan dan mempertahankan gawang tim kita agar tidak kebobolan, sehingga tim yang lebih banyak membobol gawang lawan akan menjadi pemenang (Hita, Astra, & Lestari, 2017; Wirayasa, 2020). Teknik-teknik dasar sepak bola antara lain: teknik menendang bola, teknik menerima bola, teknik menggiring bola, teknik menyundul bola, teknik merampas bola, teknik melempar bola, teknik gerak tipu dengan bola, teknik penjaga bola (Aprianova & Hariadi, 2016; Tullah, 2021). Supaya dapat bermain sepak bola dengan baik dibutuhkan beberapa gerakan dasar yang dilakukan agar menjadi menarik. Dengan mempelajari dan berlatih sepak bola, peserta didik dapat mengembangkan sikap jujur, kerjasama, dan semangat.

Namun dari pengamatan langsung dan informasi yang diperoleh dari guru PJOK kelas VIIB SMP Negeri 2 Negara mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK khususnya pembelajaran teknik Sepak Bola masih banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal atau KKM. Kriteria ketuntasan minimal atau KKM di SMP Negeri 2 Negara yaitu 72, dan pada kelas VIIB sendiri yang belum memenuhi kriteria tersebut berjumlah 31,25% atau 10 peserta didik dari 32 jumlah total peserta didik kelas VIIB. Berdasarkan pengamatan tersebut maka pemahaman beberapa peserta didik terhadap teknik dasar sepak bola tergolong kurang dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya, apabila hal tersebut terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada peserta didik dalam proses pembelajaran maupun menghambat perolehan hasil belajar yang optimal (Arimbawa, Astra, & Satyawan, 2017). Penerapan model pembelajaran Based Learning adalah salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan kepada peserta didik. *Problem Based Learning* diartikan sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan (proyek) untuk menghasilkan suatu produk (Almulla, 2020; Arifin, Tegeh, & Yuda Sukmana, 2021). Manfaat penggunaan PBL dapat meningkatkan pembelajaran otonomi, berpikir kritis, pemecahan masalah dan keahlian dalam berkomunikasi. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran (Amir & Kusuma W, 2018; Kurniawan, Parmiti, & Kusmariyatni, 2020). Guru dalam pembelajaran berbasis masalah berperan dalam menyajikan masalah, memberikan pertanyaan, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah dan memberi fasilitas penelitian. Selain itu guru juga menyiapkan dukungan dan dorongan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inquiri dan intelektual peserta didik (Nurdiansyah, dan Amalia, 2018; Sariningsih & Purwasih, 2017). PBL lebih mudah untuk diterapkan dengan bantuan media dan pendekatan lainnya. Salah satunya ICT.

ICT adalah singkatan dari *Information and Communication Technology*, yakni teknologi sistem informasi yang memiliki peran penting dalam dunia industri atau bisnis (Irvan, Basit, Maulana, Nasution, & Wahyudi, 2021; Nasrulloh & Ismail, 2017). Pembelajaran berbasis ICT pada dasarnya merupakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi secara konseptual sebagai pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi yang memfasilitasi siswa sebagai penyampai materi maupun sebagai tutor menggunakan konten digital. Pembelajaran berbasis masalah dan diimbangi dengan penggunaan media teknologi sebagai pendukung akan memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan mengikuti pembelajaran

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL berbasis ICT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasyim, 2020; Okilanda & Yendrizal, 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa pembelajaran PBL berbasis ICT mampu meningkatkan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa (Wahyuni, Slameto, & Setyaningtyas, 2018; Winarni, 2016). Pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK (Parwata, 2021; Zaeriyah, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran *problem-based learning* berbasis *information and communication technology* dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola pada peserta didik kelas VIIB di SMP Negeri 2 Negara.

## 2. METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan bentuk PTK guru sebagai peneliti. Pada bentuk PTK ini, mempunyai ciri-ciri penting yaitu guru sangat berperan dalam proses PTK.

Subjek pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah seluruh peserta didik kelas VIIB SMP Negeri 2 Negara tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 32 peserta didik. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola oleh peserta didik kelas VIIB di SMP Negeri 2 Negara. Variabel bebas atau *independent variable* adalah variabel yang mempengaruhi, atau yang menjadi sebab perubahan dari adanya suatu variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbasis ICT, sebab model pembelajaran PBL berbasis ICT dianggap mampu meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola dan menyelesaikan masalah pada pembelajaran di SMP Negeri 2 Negara. Variabel terikat atau *variable dependent* diartikan sebagai variabel yang dipengaruhi, akibat adanya variabel bebas. Variabel Terikat pada penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar teknik dasar pada permainan sepak bola.

Pada penelitian ini, data dikumpulkan dengan melakukan penilaian pengetahuan yang dilakukan berupa tes tulis dan penilaian keterampilan yang dilakukan berupa tes unjuk kerja menggunakan instrument penilaian yang sudah dibuat sebelumnya. Untuk mengumpulkan data tersebut dibutuhkan instrumen yang sesuai dengan metode pengumpulannya. Pada penelitian instrumen penilaian yang digunakan berupa soal tes dan tabel penilaian unjuk kerja untuk mendapatkan data berupa penilaian aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Semua data yang sudah dikumpulkan selanjutnya dianalisis. Analisis data digunakan untuk melihat ketuntasan belajar siswa setelah melakukan pembelajaran adalah analisis deksriptif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan pada tahap pra-siklus ketuntasan belajar peserta didik hanya 68,7% yang tuntas atau 22 dari 32 peserta didik dengan rata-rata nilai 74,9, rinciannya disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rincian Nilai Tahap Pra-Siklus

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
78,4	73,3	73,2
<b>Rata-Rata</b>	<b>74,9</b>	

Sehingga, dilakukan tindakan untuk memperbaiki ketuntasan belajar peserta didik. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas atau yang sering disebut PTK dengan 2 siklus. Adapun langkah-langkah persiapan dalam pelaksanaan siklus I pada penelitian ini meliputi: Perencanaan (*planning*), hasil prasiklus diatas digunakan sebagai landasan awal dalam pelaksanaan tindakan kelas ini. Pengimplementasian perencanaan pada siklus I dilakukan sebelum proses pengambilan data di kelas. Di dalam tahap perencanaan ini, peneliti menjelaskan persiapan-persiapan pelaksanaan penelitian, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen pengamatan (*observasi*); Tindakan (*action*), penerapan tindakan kelas ini berlangsung 2 kali pertemuan dengan masing-masing 2 jam pembelajaran. Tahapan pelaksanaan tindakan disajikan pada Tabel 2.

Siklus I dilakukan 2 pertemuan. Pertemuan pertama, proses pembelajaran ini menyediakan materi berupa power point, video pembelajaran terkait teknik dasar sepak bola dan praktek *dribbling*. Pertemuan kedua, diberikan tes pengetahuan atau kognitif pada awal pembelajaran dan dilanjutkan latihan terkait

*passing-control* sesuai metode yang telah disusun. Siswa sangat antusias saat pemberian materi dan menonton video pembelajaran terkait *passing*, kontrol dan *dribbling* terlihat dari aktifnya peserta didik saat melaksanakan diskusi di kelas maupun di lapangan. Tetapi, masih terdapat siswa yang kurang mampu melaksanakan teknik dasar sepak bola tersebut. Dari 3 aspek yang diobservasi, persentase ketuntasan belajar siklus I yakni 78,1% atau 25 dari 32 peserta didik. Hasil pengamatan serta catatan lapangan didiskusikan bersama guru PJOK, didapatkan hambatan pembelajaran dimana peserta didik kurang memperhatikan saat pemaparan materi di kelas dan peserta didik kurang bersungguh-sungguh saat melakukan praktek di lapangan.

Secara keseluruhan, tindakan yang diberikan di siklus I sudah disesuaikan pada perencanaan, namun hasil pengamatan memberikan sedikit kemajuan hasil belajar peserta didik. Dengan refleksi serta bahasan peneliti bersama guru, setiap aspek yang belum maksimal agar lebih ditekankan di siklus berikutnya.

Sesuai hasil siklus I membuktikan adanya sedikit kemajuan hasil pembelajaran yang dilaksanakan sebelum diberikannya tindakan. Terdapat peningkatan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 78,1% atau 25 dari 32 peserta didik dengan rata-rata nilai 76,1. Meskipun belum maksimal atau sesuai target yang diinginkan. Maka dari itu, diperlukan rencana serta tindakan yang lebih efisien di siklus II. Rincian nilai peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

**Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

No.	Indikator	Aktivitas Pendidik
1	Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran terkait dengan teknik dasar sepak bola, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan menjelaskan tentang teknik dasar sepak bola yang berhubungan dengan masalah tersebut dengan menggunakan media power point ataupun youtube di ruang kelas.
3	Membimbing pengalaman individu atau kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah di lapangan terkait teknik dasar sepak bola.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan masalah yang dialami saat melakukan gerakan teknik dasar sepak bola.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil mereka dan proses yang sudah mereka lakukan

**Tabel 3. Rincian Nilai Tahap Siklus I**

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
78,1	74,4	75,9
<b>Rata-Rata</b>	<b>76,1</b>	

Selanjutnya dilaksanakan siklus II atas pertimbangan hasil refleksi siklus I. Selain menyiapkan model pembelajaran teknik dasar sepak bola, peneliti juga mempersiapkan rencana yang sesuai refleksi dari siklus 1 untuk memperoleh hasil lebih optimal. Deskripsi terkait siklus II diuraikan berikut.

Dari temuan di siklus I, didapatkan keahlian teknik dasar sepak bola peserta didik belum memenuhi target yang diinginkan, khususnya teknik *dribbling*. Maka dari itu, guna menanggulangi masalah tersebut diperlukan pengadaaan siklus II. Dari masalah tersebut, dirancanglah pembelajaran siklus II berikut: menyusun pembelajaran; mengumpulkan bahan serta peralatan peraga; mendeskripsikan pokok bahasan terkait teknik dasar sepakbola, terutama *dribbling*; menguraikan tujuan khusus yang hendak diraih; meminta siswa melaksanakan teknik dasar sepak bola berdasarkan perencanaan latihan; memperhatikan awalan, gerakan kaki dan gerakan akhir ketika pelaksanaan *passing*, kontrol, maupun *dribbling* dalam permainan sepak bola.

Penerapan tindakan kelas ini berlangsung 2 kali pertemuan dengan masing-masing 2 jam pembelajaran. Pembelajaran di siklus II lebih menekankan pada kekurangan atau hasil refleksi yang terjadi di siklus sebelumnya. Tahapan pelaksanaan tindakan dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4. Tahapan Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

No.	Indikator	Aktivitas Pendidik
1	Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran terkait dengan teknik dasar sepak bola, terutama menekankan pada refleksi siklus sebelumnya, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan menjelaskan tentang teknik dasar sepak bola yang berhubungan dengan masalah tersebut dengan menggunakan media power point ataupun youtube di ruang kelas dan mendiskusikan kekurangan hasil belajar pada pertemuan sebelumnya
3	Membimbing pengalaman individu atau kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah di lapangan terkait masalah yang dialami di pertemuan sebelumnya.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan masalah yang dialami saat melakukan gerakan teknik dasar sepak bola, terutama teknik <i>dribbling</i> yang masi menjadi masalah di siklus sebelumnya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil mereka dan proses yang sudah mereka lakukan

Tahapan observasi ini sama seperti observasi sebelumnya yang didukung oleh kolaborator saat pembelajaran. Pembelajaran diawali lebih dulu melalui persiapan sarana serta bahan ajar, dan diakhiri dengan penilaian Teknik dasar dalam permainan sepak bola. Ketua kelas juga ditunjuk memimpin pemanasan serta peragaan.

Proses selama siklus II sudah berpengaruh positif kepada ketuntasan hasil belajar teknik dasar sepak bola. Tahapan latihan diiringi dengan perbaikan dasar, disesuaikan pada keperluan peserta didik memberi efek positif pada keadaan pembelajaran sehingga memunculkan kemajuan hasil belajar siswa saat melaksanakan teknik dasar sepak bola. Pelaksanaan tindakan siklus II juga mendapat peningkatan keberhasilan menjadi 100% peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimum dengan rata-rata nilai 83,3.

Dari hasil model pembelajaran *problem based learning* berbasis *information technology and communication* pada siklus I dan siklus II diatas, maka didapatkan hasil yang disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Rata-Rata Nilai Hasil Penelitian**

	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	Rata-Rata	KB (%)
Pra-siklus	78,4	73,3	73,2	74,9	68,7
Siklus I	78,1	74,4	75,9	76,1	78,1
Siklus II	82,6	85,9	81,6	83,3	100

Dari data diatas, ditunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap prasiklus mencapai nilai rata-rata 74,9 dengan rincian nilai rata-rata sikap sebesar 78,4, rata-rata nilai pengetahuan sebesar 73,3, nilai rata-rata keterampilan sebesar 73,2 dan ketuntasan belajar mencapai 68,7%. Hasil belajar peserta didik pada tahap siklus I mencapai nilai rata-rata 76,1 dengan rincian nilai rata-rata sikap sebesar 78,1, rata-rata nilai pengetahuan sebesar 74,4, nilai rata-rata keterampilan sebesar 75,9 dan ketuntasan belajar mencapai 78,1%. Hasil belajar peserta didik pada tahap siklus II mencapai nilai rata-rata 83,3 dengan rincian nilai rata-rata sikap sebesar 82,6, rata-rata nilai pengetahuan sebesar 85,9, nilai rata-rata keterampilan sebesar 81,6 dan ketuntasan belajar mencapai 100%.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbasis *information technology and communication* dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola pada peserta didik. Hal ini terlihat dari rata-rata dari parasiklus sampai dengan siklus II. *Problem Based Learning* diartikan sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan (proyek) untuk menghasilkan suatu produk, manfaat penggunaan PBL dapat meningkatkan pembelajaran otonomi, berpikir kritis, pemecahan masalah dan

keahlian dalam berkomunikasi (Arifin et al., 2021; Pramana, Jampel, & Pudjawan, 2020). Ada beberapa faktor yang mengakibatkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model problem-based learning berbasis ICT yaitu: Faktor pertama, dengan model pembelajaran PBL, siswa terbiasa membangun konsep pengetahuan dari proses pemecahan masalah yang dilakukan. Model problem based learning menggunakan masalah sebagai proses untuk menemukan konsep materi/pengetahuan. Dalam proses belajar mengajar proses pemecahan masalah berkaitan dengan aktivitas belajar peserta didik mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Model problem based learning mampu melatih kemampuan siswa dalam menemukan masalah, menganalisis dan mencari solusinya serta meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi pembelajaran

Faktor kedua, Pembelajaran PBL berbasis ICT berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap penguasaan materi. Model problem based learning mampu melatih kemampuan siswa dalam menemukan masalah, menganalisis dan mencari solusinya serta meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi pembelajaran. Secara operasional, pembelajaran berbasis ICT merupakan aktivitas pembelajaran yang didukung infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan aplikasi dan aturan pengelolaan pembelajaran, serta konten digital yang merupakan bahan pengayaan pembelajaran tatap muka di kelas (Birriy, Indahwati, & Nurhasan, 2020; Syawaluddin, Yana, Siagian, & Watrionthos, 2020). Media pembelajaran *Information and Communication Technology* merupakan merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas dan di luar kelas serta dapat dimanfaatkan untuk pengerjaan tugas peserta didik. Perangkat ICT yang dimaksudkan adalah *handphone*, komputer/laptop, Penggunaan model pembelajaran PBL dibarengi dengan penggunaan teknologi seperti youtube dan powerpoint akan berdampak terhadap peningkatan minat dan motivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan PBL akan mampu meningkatkan kerjasama kolaboratif antar peserta didik dalam satu kelompok dan terlibat aktif dalam mencari informasi dalam proses diskusi (Alfianiawati, Desyandri, & Nasrul, 2019; Birriy et al., 2020). Model problem based learning memiliki karakteristik yang menantang, karena siswa diajak untuk berfikir kritis dalam memecahkan permasalahan kontekstual yang dihadapinya. Selain itu penggunaan media youtube, powerpoint dll yang berkaitan dengan teknologi akan memberikan pengalaman yang luar biasa kepada siswa, karena siswa dapat meniru secara langsung gerakan atau pelajaran yang ditayangkan oleh guru.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL berbasis ICT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasyim, 2020; Okilanda & Yendrizal, 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa pembelajaran PBL berbasis ICT mampu meningkatkan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa (Wahyuni et al., 2018; Winarni, 2016). Pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK (Parwata, 2021; Zaeriyah, 2023). Implikasi dari penelitian ini adalah diharapkan kedepannya guru dalam meningkatkan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi.

#### 4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas, ketuntasan belajar pada prasiklus sebesar 68,7%, siklus I sebesar 78,1 dan pada siklus II sebesar 100% maka dapat disimpulkan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *information technology and communication* dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola pada peserta didik kelas VIIB di SMP Negeri 2 Negara.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1-10.
- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>.
- Amir, M. F., & Kusuma W, M. D. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 117. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.538>.
- Anggitasari, E. D., Dieny, F. F., & Candra, A. (2019). Hubungan somatotype dengan kesegaran jasmani atlet sepak bola. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 11-22. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.21188> diakses tgl 12 Maret 2021.

- Aprianova, F., & Hariadi, I. (2016). Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Menggiring Bola ( Dribbling ) Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Sekolah Sepakbola Putra Zodiac Kabupaten Bojonegoro Usia 13-15 Tahun. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 1(1), 63-74.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.
- Arimbawa, I. G. A. A., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2), 1-9.
- Birriy, A. F., Indahwati, N., & Nurhasan. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Permainan Bocce Berbasis PBL Bagi Down Syndrome Untuk Mengajarkan Keterampilan Motorik Dan Berinteraksi Sosial. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 5(2). <https://doi.org/10.26740/jossae.v5n2.p94-103>.
- Hasyim, M. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Statistika Berbasis ICT dengan Model Blended Project Based Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.339>.
- Hita, I. P. A. D., Astra, I. K. B., & Lestari, N. M. S. D. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Control Kaki Bagian Dalam Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani , Olahraga, Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjp.v5i2.14784>.
- Irvan, Basit, L., Maulana, H., Nasution, M. R., & Wahyudi, R. (2021). Google Workspace for Education untuk Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Muhammadiyah Kota Binjai. *Jurnal ProdikmaS*, 6(2), 157-162. <https://doi.org/10.30596/jp.v6i2.8549>.
- Kurniawan, I. K., Parmiti, D., & Kusmaryatni, N. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28959>.
- Lestari, L. K. G. A. D., Parwata, I. G. L. A., Sucita, N. P. D., & Dartini. (2020). Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pjok Tingkat Smp Se-Kecamatan Pupuan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3), 124-132.
- Mashud, M. (2019). Analisis Masalah Guru Pjok Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2), 77-85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.5704>.
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektifitas Pembelajaran. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1), 17-30. <https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.515>.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2017). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal PETIK*, 3(1), 28-32. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>.
- Nevientoko, G. Y., Mintarto, E., & Wiriawan, O. (2020). Pengaruh Latihan Fivecone Snake Drill, V-Drill Dan Lateral Two In The Hole, In Out huffle Terhadap Kelincahan Dan Kecepatan. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 1-10. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.9039.g6746>.
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1-8.
- Nurrohm, N. (2020). Analisis Kepuasan Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 Kecamatan Purwanegara 2020. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 1(1), 133-146. <https://doi.org/10.53869/jpas.v1i1.26>.
- Okilanda, A., & Yendrizal. (2022). ICT-Project-Based Learning on Cognitive and Psychomotor in Football Courses Learning Achievement. *Halaman Olahraga Nusantara : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(2). <https://doi.org/10.31851/hon.v5i2.11614>.
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh metode problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan: meta-analisis. *IJED: Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 163. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.275>.
- Syawaluddin, F. A., Yana, R. F., Siagian, T. N., & Watrianthos, R. (2020). Efektifitas Media ICT dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMK Swasta Siti Banun Rantauprapat Kabupaten Labuhan Batu. *Pena Cendikia*, 3(1). Retrieved from <https://ejournal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/pena/article/view/143>.
- Tullah, M. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola. *Indonesian Gendet and Society Journal*, 2(2), 45–51. <https://doi.org/10.23887/igsj.v2i2.39709>.
- Wahyuni, I., Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>.
- Winarni, E. W. (2016). Pengaruh Pelaksanaan Program Pengurangan Risiko Bencana Terintegrasi Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis ICT Bagi Siswa Kelas IV SD IT IQRA' 1 di Kota Bengkulu. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v2i2.2626>.
- Wiraguna, I. N., Parwata, I. G. L. A., & Semarayasa, I. K. (2020). Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pjok Peserta Didik Sma Di Kecamatan Bangli Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3), 185–194. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.30672>.
- Wirayasa, I. D. G. P. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4d Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>.
- Zaeriyah, S. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis Tik-Tok. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.458>.