



Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK pada Materi Permainan Bola Besar Menggunakan Google Classroom

I Putu Agus Candra Yasa^{1*} 

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 27, 2023

Revised February 09, 2023

Accepted June 10, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Problem based learning, teknik passing, bola voli; hasil belajar.

Keywords:

Problem based learning, passing technique, volleyball; Learning outcomes.



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

Pembelajaran secara daring tentunya memerlukan berbagai media atau aplikasi dan beberapa alat elektronik seperti handphone atau laptop yang harus terhubung dengan jaringan internet. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar PJOK pada materi teknik dasar passing bola voli, melalui implementasi model pembelajaran problem-based learning (PBL) dengan menggunakan platform Google Classroom. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdiri dari 30 peserta didik dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan peserta didik perempuan sebanyak 15 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek pengetahuan prasiklus nilai ketuntasan adalah 85,7% dan pada siklus I menjadi 89,3%. Pada aspek keterampilan prasiklus nilai ketuntasan adalah 60,7% dan pada siklus I menjadi 85,9%. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Implementasi model pembelajaran problem-based learning (PBL) dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi teknik dasar permainan bola voli passing atas dan passing bawah. Implementasi model pembelajaran problem-based learning (PBL) berbasis blended learning pada mata pelajaran PJOK dinilai efektif. Untuk menciptakan kondisi belajar yang baik guru sebaiknya menyiapkan suatu model pembelajaran yang terkesan menarik dan menantang bagi peserta didik.

ABSTRACT

Online learning certainly requires various media or applications and several electronic devices such as cellphones or laptops that must be connected to the internet network. This study aims to analyze the increase in PJOK learning outcomes in the basic technical material of volleyball passing, through the implementation of a problem-based learning (PBL) learning model using the Google Classroom platform. This type of research is classroom action research (PTK). The subjects in this study were class XI students consisting of 30 students with 15 male students and 15 female students. The results showed that the pre-cyclical knowledge aspect of the mastery value was 85.7% and in the first cycle it became 89.3%. In the aspect of pre-cycle skills, the completeness value is 60.7% and in the first cycle it becomes 85.9%. The results of the study concluded that the implementation of the problem-based learning (PBL) learning model was considered effective in improving PJOK learning outcomes in the basic technical material of volleyball games of top passing and bottom passing. The implementation of the problem-based learning (PBL) model based on blended learning in PJOK subjects is considered effective. To create good learning conditions the teacher should prepare a learning model that seems interesting and challenging for students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan pendidikan yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan (Mustafa, 2021; Mustafa & Dwiyo, 2020; Pradana, 2021). Pendidikan jasmani memiliki potensi untuk mengembangkan domain-domain yang meliputi: kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik (Hidayatullah & Kristiyanto, 2014; Sadikin & Rangkuti,

*Corresponding author.

E-mail addresses: agusgoble11@gmail.com (I Putu Agus Candra Yasa)

2022; Suprianto et al., 2020). Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik dengan menggunakan medium kegiatan dalam bentuk aktivitas fisik yang dinamakan olahraga (Nugraha, 2015; Rismayanthi, 2013; Soegiyan, 2013). Pendidikan jasmani bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani (Mustafa, 2022; Nugraha, 2015; I. M. W. Putra et al., 2020). Sehingga pendidikan jasmani harus diajarkan kepada setiap peserta didik pada semua jenjang pendidikan.

Permainan bola voli merupakan salah satu materi yang disajikan dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah terutama di sekolah dasar dalam sub pembahasan permainan bola besar (Mustaghfirin et al., 2021; Sukanto, 2021; Widowati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa permainan bola voli dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena permainan bola voli merupakan sarana untuk mendidik, selain itu bola voli juga bertujuan untuk mendapatkan prestasi. Kesehatan tubuh baik jasmani dan rohani didapatkan melalui aktivitas gerak tubuh, sedangkan prestasi didapatkan melalui latihan dengan teknik dasar dan metode latihan yang baik dan benar. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola voli diharapkan dapat terbawa ke dalam perilaku sehari-hari. Nilai-nilai itu antara lain pada hidup sehat, disiplin, kerjasama, percaya diri, ketekunan dan kebiasaan untuk selalu berfikir.

Tahun 2019 Indonesia mengalami kondisi yang kurang baik, hal ini dikarenakan masuknya virus Covid-19 (Kusumadewi et al., 2020; Livana et al., 2020; Syahrial, 2020). Dari tahun 2019 sampai dengan saat ini kurang lebih selama 2 tahun virus tersebut terus menyebar ke berbagai negara 2 di dunia termasuk di Negara Indonesia. Virus ini semakin berkembang dan bahkan memunculkan berbagai varian baru. Akibat dari adanya virus tersebut tentunya membuat banyak kerugian atau dampak negatif. Dampak yang dialami oleh Negara Indonesia diantaranya seperti sektor sosial budaya, sektor ekonomi dan juga sektor Pendidikan (Apriliandra & Krisnani, 2021; M. W. P. Putra & Kasmiarno, 2020; Rifqi, 2022). Dalam sektor pendidikan yang ada di Indonesia harus menggunakan sistem pembelajaran Online, hal ini dijelaskan oleh menteri pendidikan dengan mengeluarkan beberapa kebijakan guna untuk mencegah terjadinya penyebaran Covid-19 yang semakin melonjak, kebijakan ini sudah dikeluarkan sejak pertama kali adanya kasus pandemi Covid-19 (Kumala & Junaidi, 2020; Lativa, 2021; Wiryanto, 2020). Pembelajaran secara daring tentunya memerlukan berbagai media atau aplikasi dan beberapa alat elektronik seperti handphone atau laptop yang harus terhubung dengan jaringan internet. Ada banyak dan berbagai macam pendidikan di Indonesia, salah satunya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). PJOK ini merupakan salah satu pendidikan yang cukup penting dan wajib diterapkan disetiap jenjang Pendidikan (Maryono et al., 2022; Ramandanu, 2019; Tifal, 2023).

Adapun harapan yang diinginkan oleh pemerintah dari PJOK itu sendiri adalah menjadikan peserta didik menjadi lebih bugar, membentuk keterampilan hasil gerak peserta didik yang aktif, membentuk pemikiran peserta didik yang lebih kritis, melatih keterampilan sosial serta menjadikan emosional peserta didik agar lebih baik. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran akan meningkat jika guru mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif dan mengefektifkan komunikasi interaksi guru dan peserta didik menggunakan metode yang tepat untuk menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Sebagai seorang guru, dalam melaksanakan proses pembelajaran dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir peserta didik (penalaran, komunikasi dan koneksi) dalam memecahkan masalah adalah pembelajaran berbasis masalah atau dikenal dengan *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berfikir peserta didik betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Pembelajaran aktif dengan menciptakan suatu kondisi dimana peserta didik dapat berperan aktif. Sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran harus dibuat dalam suatu kondisi yang menyenangkan sehingga peserta didik akan terus termotivasi dari awal sampai akhir kegiatan belajar mengajar (KBM). Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik guru harus dapat memilih dan menyajikan strategi dan pendekatan belajar yang efektif. Salah satunya dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran dengan menghadapkan peserta didik pada permasalahan-permasalahan. Hayati menguti Boud dan Falleti mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Margetson mengemukakan bahwa kurikulum PBM membantu untuk meningkatkan perkembangan ketrampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif. Metode pelajaran yaitu bentuk penyediaan dokumen yang dimanfaatkan oleh pendidik

sebagai aturan dasar pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Raditya et al., 2022). Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) berbasis *google classroom* guru PJOK membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik dan bagaimana strategi serta proses yang telah dipahami dan bisa diimplementasikan dalam pembelajaran baik teori maupun praktik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar PJOK pada materi teknik dasar passing bola voli, melalui implementasi model pembelajaran *problem-based learning* (PBL).

2. METODE

Jenis penelitian yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *classroom action research*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Afandi, 2014; Machali, 2022). Penelitian tindakan kelas (PTK) dan satu model yang tidak terlalu sulit di terapkan oleh guru sebagai peneliti yaitu sebuah penelitian menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu. perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi (Cahyani et al., 2021; Mulyati & Evendi, 2020).

Adapun tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah: (1) Perencanaan (*Planning*), sebelum melaksanakan PTK, seorang guru hendaknya mempersiapkan terlebih dahulu konsepnya dengan membuat perencanaan dalam bentuk tulisan. (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), tahap ini merupakan pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Seorang guru yang akan melakukan tindakan harus memahami secara mendalam tentang skenario pembelajaran beserta dengan langkah-langkah praktisnya. (3) Pengamatan (*Observing*), pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan (Nurarta, 2020; Sari & Aprinawati, I. Ananda, 2021). Kegiatan ini merupakan realisasi dari lembar observasi yang telah dibuat pada saat tahap perencanaan. Artinya setiap kegiatan pengamatan wajib menyertakan lembar observasi sebagai bukti otentik. (4) Refleksi, atau dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik pada tahap ini hasil yang diperoleh pada tahap observasi akan dievaluasi dan dianalisis (Asmani, 2015; Lestari, 2023). Kemudian guru bersama pengamat dan juga peserta didik mengadakan refleksi diri dengan melihat data observasi, apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya target yang akan ditingkatkan dalam penelitian misalnya hasil belajar, motivasi, kemampuan menulis, kemampuan membaca dan lain sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam pada tanggal 1 November dan 30 November 2022 dengan standar kompetensi sikap dalam melaksanakan pembelajaran, mengingat kembali pembelajaran dengan menjawab soal tes, dan mempraktekan teknik dasar. Dalam siklus I ini terdapat tahapan tindakan siklus antara lain kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir. Hasil analisis data hasil belajar kemampuan aspek kognitif permainan bola besar (bola voli – teknik dasar *passing*) pada peserta dididik kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Akademik 2022/2023 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus Aspek Pengetahuan

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	70	85	60	77	16	14

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil belajar kemampuan aspek kognitif permainan bola besar (bola voli – teknik dasar *passing*), Selanjutnya ditentukan rata-rata persentase hasil belajar aspek kognitif peserta didik pada prasiklus secara klasikal Dengan hasil ini, maka dapat disimpulkan hasil belajar aspek kognitif permainan bola besar (bola voli – teknik dasar *passing*) pada prasiklus secara klasikal yaitu Dari 30 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 16 peserta didik atau (53%) sedangkan peserta didik dalam ketegori tidak tuntas 14 peserta didik atau (46%). Hasil analisis data hasil belajar kemampuan aspek psikomotor permainan bola besar (bola voli – teknik dasar

passing atas) pada peserta didik kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Akademik 2022/2023 dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Prasiklus Aspek Keterampilan Teknik Dasar *Passing* Atas

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	70	83	65	72	14	16

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa hasil belajar kemampuan aspek psikomotor permainan bola besar (bola voli – teknik dasar *passing*) pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Akademik 2022/2023 pada prasiklus dari 30 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 16 peserta didik atau (53%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 14 peserta didik atau (46%). Hasil analisis data hasil belajar kemampuan aspek psikomotor permainan bola besar (bola voli – teknik dasar *passing*) pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Akademik 2022/2023 dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Prasiklus Aspek Keterampilan Teknik Dasar *Passing* bawah

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	70	83	65	72	13	17

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar kemampuan aspek keterampilan permainan bola besar (bola voli – teknik dasar *passing* bawah) pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Akademik 2022/2023 kategori ketuntasan. Dari 30 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 13 peserta didik atau (43%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 17 peserta didik atau (56%). Persentase rata-rata ketrampilan teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah permainan bola voli juga meningkat, yaitu pada prasiklus adalah 49%.

Aspek Pengetahuan (*Kognitif*)

Data hasil belajar siklus I aspek pengetahuan (*kognitif*) pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah bola voli dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I Aspek Pengetahuan Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 1

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	70	100	86	93	30	0

Berdasarkan Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek pengetahuan (*kognitif*) siklus I materi teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah bola voli. Dari 30 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 30 peserta didik atau (100%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 0 peserta didik atau (0%).

Aspek Keterampilan (*Psikomotor*)

Hasil observasi awal aspek keterampilan (*psikomotor*) pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi teknik dasar *passing* atas permainan bola voli dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus I Aspek Keterampilan Teknik Dasar *Passing* Atas

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	70	95	68	80	26	4

Berdasarkan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek keterampilan (*psikomotor*) materi teknik dasar *passing* atas permainan bola voli. Dari 30 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 26 peserta didik atau (84%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 4 peserta didik atau (16%). Hasil observasi awal aspek keterampilan (*psikomotor*) pada mata

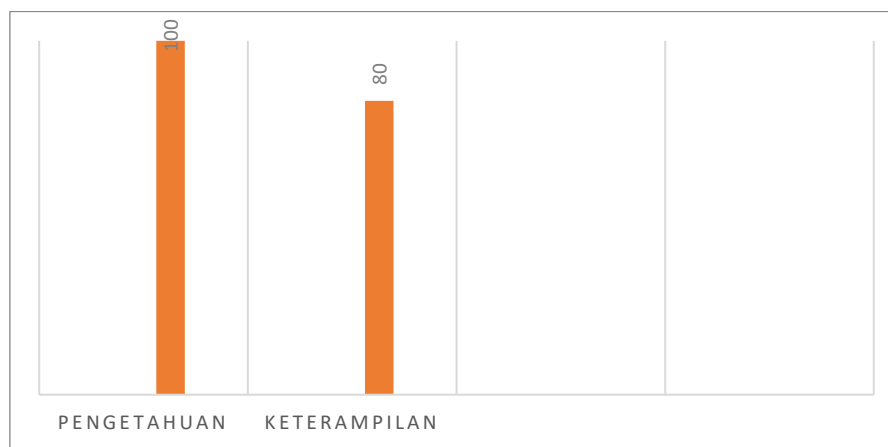
pelajaran PJOK khususnya pada materi teknik *passing* bawah permainan bola voli dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Belajar Siklus I Aspek Keterampilan Teknik Dasar Passing Bawah

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	70	95	68	93	24	6

Berdasarkan [Tabel 6](#) dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek keterampilan (*psikomotor*) materi teknik dasar *passing* bawah permainan bola voli. Dari 30 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 24 peserta didik atau (80%) sedangkan peserta didik dalam ketegori tidak tuntas 6 peserta didik atau (20%). Persentase rata-rata ketrampilan teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah permainan bola voli juga meningkat, yaitu pada prasiklus adalah 49%, lalu kemudian pada siklus I menjadi 80%. Peserta didik yang belum tuntas dalam aspek keterampilan pada siklus I dikarenakan peserta didik belum melakukan teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah bola voli dengan baik dan benar.

Berdasarkan uraian hasil belajar diatas, ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I aspek pengetahuan (*kognitif*) ditemukan dari 30 orang peserta didik, dalam kategori tuntas sebanyak 30 orang peserta didik atau (100%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 0 orang peserta didik atau (0%). Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I aspek keterampilan (*psikomotor*) materi teknik dasar *passing* atas permainan bola voli ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 25 orang peserta didik atau (84%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 5 orang peserta didik atau (16%), materi teknik dasar *passing* bawah permainan bola voli ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 24 orang peserta didik atau (80%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 6 orang peserta didik atau (20%), Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik maka dapat di uraikan dalam bentuk grafik ketuntasan hasil belajar siklus I seperti pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbasis *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam mengukur keberhasilan peserta didik pada siklus I, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru PJOK di SMA Negeri 1 Banjar untuk memberikan tes aspek pengetahuan dan tes aspek keterampilan pada akhir proses pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbasis *blended learning* dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Pembahasan

Pada penelitian ini telah menemukan hasil peningkatan hasil belajar peserta didik melalui materi permainan bola besar (bola voli-teknik dasar *passing*) adalah materi yang terdapat dalam PJOK di sekolah. Dalam kondisi pembelajaran daring dan luring atau yang lebih *trend* dikenal dengan pembelajaran berbasis *blended learning*, pendidik dan peserta didik memanfaatkan perkembangan teknologi informasi

yang ada, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *blended learning* yaitu dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. pada pembahasan ini akan dipaparkan menurut hasil penelitian implementasi model pembelajaran *problem-based learning* berbasis *blended learning* melalui materi permainan bola besar (bola voli-teknik dasar *passing*) pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 banjar tahun akademik 2022/2023. Adapun perubahan yang terjadi melihat hasil pembelajaran siklus I yang diterapkan yaitu pada proses pembelajaran peneliti memberikan sebuah materi lewat *google classroom* kepada peserta didik sekaligus mempraktikannya diganti dengan peserta didik tentang cara melakukan gerakan *passing* bola voli.

Permainan bola voli merupakan salah satu materi yang disajikan dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah terutama di sekolah dasar dalam sub pembahasan permainan bola besar (Mustaghfirin et al., 2021; Sukamto, 2021; Widowati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa permainan bola voli dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena permainan bola voli merupakan sarana untuk mendidik, selain itu bola voli juga bertujuan untuk mendapatkan prestasi. Kesehatan tubuh baik jasmani dan rohani didapatkan melalui aktivitas gerak tubuh, sedangkan prestasi didapatkan melalui latihan dengan teknik dasar dan metode latihan yang baik dan benar. nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola voli diharapkan dapat terbawa ke dalam perilaku sehari-hari. Nilai-nilai itu antara lain pada hidup sehat, disiplin, kerjasama, percaya diri, ketekunan dan kebiasaan untuk selalu berfikir. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik guru harus dapat memilih dan menyajikan strategi dan pendekatan belajar yang efektif. Salah satunya dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran dengan menghadapkan peserta didik pada permasalahan-permasalahan. Hayati menguti Boud dan Falleti mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Margetson mengemukakan bahwa kurikulum PBM membantu untuk meningkatkan perkembangan ketrampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif. Metode pelajaran yaitu bentuk penyiapan dokumen yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai aturan dasar pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Raditya et al., 2022).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *blended learning* efektif meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola voli pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjar. Maka dari itu guru harus lebih kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan alat atau fasilitas, memvariasikan pembelajaran, dan lain-lain agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Selain guru menerapkan model pembelajaran yang variatif, guru juga harus mampu menguasai strategi mengajar yang baik untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang baik pula. Guru juga harus mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar peserta didik dengan maksimal.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Harapan penulis, semoga artikel ini bermanfaat dan menambah referensi dalam dunia pendidikan di Indonesia.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>.
- Apriliandra, S., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Diskriminatif Pada Perempuan Akibat Kuatnya Budaya Patriarki Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Konflik. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(1), 1–13.
- Asmani, J. M. M. (2015). *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*.
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptorio, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919–927. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.472>.
- Hidayatullah, M. F., & Kristiyanto, A. (2014). Model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar pendidikan jasmani (Penelitian Pengembangan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar). *Indonesian Journal of Sports Science*, 1(1), 218350.

- Kumala, R., & Junaidi, A. (2020). Strategi bisnis dan pemanfaatan kebijakan pajak di masa pandemi COVID-19 dan era New Normal (Studi kasus pelaku UKM marketplace). *In Prosiding Seminar STIAMI*, 98–103.
- Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak COVID-19 Di SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 7–13.
- Lativa, S. (2021). Analisis Kebijakan Fiskal Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan perekonomian. *Jurnal Ekonomi*, 23(3), 161–175. <https://doi.org/10.37721/je.v23i3.869>.
- Lestari, E. S. (2023). Peningkatan Belajar Keliling Lingkaran Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas VI A SD N Junrejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(3), 1491–1513.
- Livana, P. H., Suwoso, R. H., Febrianto, T., Kushindarto, D., & Aziz, F. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 Bagi Perekonomian Masyarakat Desa. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 1(1), 37–48. <https://doi.org/10.37287/ijnhs.v1i1.225>.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *Ijar*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2022). Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491–498. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1707>.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Mustafa, P. S. (2021). Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013 pada Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 184–195.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani Untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>.
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>.
- Mustaghfirin, A., Soekardi, S., & Sukiyandari, L. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Pasing Bawah Bola Voli Permainan Berantai. *Journal Of Education And Sport Science*, 1(2).
- Nuarta, I. N. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 283–293. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006057>.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>.
- Pradana, A. A. (2021). Strategi Pembentukan Karakter Siswa Pada Jenjang Pendidikan Dasar Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 78–93. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.128>.
- Putra, I. M. W., Adi, I. P. P., & Wijaya, M. A. (2020). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PJOK. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.23887/ijst.v2i2.34859>.
- Putra, M. W. P., & Kasmiarno, K. S. (2020). Pengaruh Covid-19 Terhadap Kehidupan Masyarakat Indonesia: Sektor Pendidikan, Ekonomi Dan Spiritual Keagamaan. *Jurnal Sosial Keagamaan*, 1(2), 144–159. <https://doi.org/10.53491/porosnim.v1i2.41>.
- Raditya, I. W. A. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Materi Teknik Dasar Passing Bola Voli Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 276–283. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i1.40619>.
- Ramandanu, F. (2019). Gerakan literasi sekolah (GLS) melalui pemanfaatan sudut baca kelas sebagai sarana alternatif penumbuhan minat baca siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 10–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17405>.
- Rifqi, H. (2022). Covid 19 dan Dampaknya Terhadap Sektor Perbankan Syariah: Studi pada Bank Aceh Syariah Cabang Banda Aceh. *Proceeding Icisi*, 1(1).
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jppi.v9i1.3065>.
- Sadikin, A., & Rangkuti, Y. A. (2022). Persepsi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Tingkat Sekolah Dasar Di Gugus Cut Mutia Kota Langsa. *Jurnal Olahraga Rekreasi Samudra*, 5(2), 32–38.

- Sari, E., & Aprinawati, I. Ananda, R. (2021). Penerapan Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 250–262.
- Soegiyanto, K. S. (2013). Keikutsertaan Masyarakat dalam Kegiatan Olahraga. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v3i1.2656>.
- Sukanto, S. (2021). Modifikasi Media Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bola Voli Melalui Video Tutorial bagi Siswa SD Negeri 190 Tanjung Jabung Barat. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 3(1), 26–32. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v3i1.12625>.
- Suprianto, I., W. Wahjoedi, H., & Spyanawati, N. L. P. (2020). Minat Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.23887/ijst.v1i1.34831>.
- Syahrial, S. (2020). Dampak COVID-19 terhadap tenaga kerja di Indonesia. *Jurnal Ners*, 4(2), 21–29. <https://doi.org/10.31004/jn.v4i2.1022>.
- Tifal, I. N. (2023). Pendidikan Jasmani dan Olahraga sebagai Sarana Pendidikan dan Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Kepelatihan Olahraga*, 1(1), 1–9.
- Widowati, S. H. S. H. A. (2021). Modifikasi Media Teknik Dasar Passing bawah Permainan Bola Voli Melalui Vidio Tutorial Bagi Siswa SD Negeri 190 Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 11(1), 22–30.
- Wiryanto, W. (2020). Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p125-132>.