

Perbedaan Hasil Belajar Senam Lantai Berdasarkan Model Pembelajaran yang Diberikan Secara Daring

I Gusti Ayu Ketut Suryadani^{1*}, I Ketut Sudiana², I Ketut Semarayasa³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 19, 2022

Revised January 23, 2022

Accepted July 30, 2022

Available online December 25, 2022

Kata Kunci:

Discovery, Flipped Classroom, Hasil Belajar, Senam Lantai

Keywords:

Discovery, Flipped Classroom, Hasil Belajar, Senam Lantai



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

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah saat ini harus menerapkan pembelajaran daring dalam memberikan materi pembelajaran ke peserta didik selama pandemi COVID-19, termasuk materi senam lantai pada mata pelajaran PJOK. Penerapan pembelajaran daring membutuhkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penerapan model pembelajaran *discovery* dan *flipped classroom* dalam meningkatkan hasil belajar senam lantai. Penelitian quasi-experimental ini dilaksanakan dengan desain *post-test only non-equivalent control group*. Subjek penelitian ini adalah 60 peserta didik kelas XI, yang terbagi dalam kelompok model pembelajaran *discovery* dan *flipped classroom* yang diberikan secara daring. Hasil belajar senam lantai diukur dengan menggunakan instrumen ranah kognitif (soal pilihan ganda) dan ranah psikomotor (tes unjuk kerja dibantu dengan lembar observasi). Data yang dikumpulkan selanjutnya diukur dan dianalisis dengan *two sample t-test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar senam lantai antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *discovery* lebih baik secara signifikan dibandingkan hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *flipped classroom*. Model pembelajaran *discovery* dapat membangkitkan minat belajar, keaktifan, serta bermanfaat dalam menerapkan model pembelajaran inovatif bagi guru.

ABSTRACT

Learning in schools currently must apply online learning in providing learning materials to students during the COVID-19 pandemic, including floor exercise material in PJOK subjects. The application of online learning requires the right learning model so that it can improve student learning outcomes. This study aims to compare the application of *discovery* and *flipped classroom* learning models in improving floor exercise learning outcomes. This quasi-experimental study was carried out with a *non-equivalent control group post-test design*. The subjects of this study were 60 students of class XI, which were divided into groups of *discovery learning models* and *flipped classrooms* that were given online. The learning outcomes of floor exercises were measured by using instruments in the cognitive domain (multiple choice questions) and psychomotor domains (performance tests assisted by observation sheets). The data collected was then measured and analyzed with a *two-sample t-test*. The results of data analysis showed that the learning outcomes of floor exercise among students who followed the *discovery learning model* were significantly better than the learning outcomes of students who followed the *flipped classroom learning model*. The *discovery learning model* can generate interest in learning, and activeness, and is useful in implementing innovative learning models for teachers.

1. PENDAHULUAN

Senam lantai merupakan senam ketangkasan yang dilakukan tanpa menggunakan alat khusus dan diberikan sebagai salah satu materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), baik pada tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas (A. Setiawan et al., 2020; Titting et al., 2016). Materi ini diberikan bertujuan dapat meningkatkan kemampuan psikomotor (seperti morfofungsional, motorik, psikologis, dan musikal). Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa ada

*Corresponding author

E-mail addresses: surya.dom18@gmail.com (I Gusti Ayu Ketut Suryadani)

hubungan signifikan antara keterampilan senam, kebugaran, dan peningkatan kemampuan motorik dalam melakukan senam (Halilaj et al., 2018, p. 827). Di ruang lingkup pendidikan, keberhasilan peserta didik dalam menguasai teknik senam lantai dapat dilihat berdasarkan hasil belajar yang diraih. Hasil belajar senam lantai tersebut diukur berdasarkan tiga (3) ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom, 2014; Titting et al., 2016). Akan tetapi, dunia pendidikan mengalami perubahan selama pandemi COVID-19. Pembelajaran sekolah saat ini dilaksanakan secara *virtual* atau daring sebagai sebuah upaya preventif dari penyebaran *corona virus* pada kalangan peserta didik, yang dapat mempengaruhi capaian hasil belajar peserta didik.

Dalam menghentikan penyebaran COVID-19 pada sistem pendidikan, pembelajaran sekolah saat ini yang harus dilakukan dalam jaringan (daring) (Dewi, 2020; Hidayah et al., 2020). Perubahan ini menyebabkan guru tidak siap dan mereka harus mengemas pembelajaran yang menarik untuk diberikan kepada peserta didik, mengingat mata pelajaran PJOK sebagian besar diberikan secara konvensional. Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam internet ataupun jaringan, sehingga peserta didik dan guru tidak bertatap muka selama proses pembelajaran (Rigianti, 2020; Stoetzel & Shedrow, 2020). Pembelajaran daring ini dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik yang terkoneksi internet, seperti *smartphone* atau laptop, dan dilengkapi dengan *software* pendukung, seperti *zoom meeting* dan *google classroom* (Purwanto et al., 2020; B. Setiawan & Iasha, 2020). Bentuk pembelajaran daring ini juga diterapkan pada pembelajaran PJOK di lingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA), termasuk didalamnya pembelajaran materi senam lantai.

Ketertarikan peneliti muncul karena studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Negara, Jember. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur pada guru PJOK di SMA tersebut, permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran mata pelajaran PJOK selama pandemi COVID-19 saat ini yaitu guru merasa kebingungan dalam memberikan materi senam lantai. Materi Pembelajaran PJOK saat ini masih diajarkan melalui pembelajaran yang berasal dari teori-teori dari buku dan terkesan memindahkan informasi pengetahuan dari pikiran guru kedalam pikiran peserta didik. Penerapan metode daring yang dinilai berbeda dengan metode belajar yang biasa dilakukan. Penerapan pembelajaran secara daring menyebabkan menurunnya komunikasi antar guru kepada peserta didik dan sebaliknya, dan bahkan antara sesama peserta didik (Hadisi & Muna, 2015; Setyorini, 2020). Menurunnya interaksi ini dapat menyebabkan lambatnya pembentukan nilai-nilai yang diperoleh dari proses belajar-mengajar. Selain itu, penerapan pembelajaran daring saat ini mengedepankan kejelian dan ketelitian peserta didik untuk dapat menerima dan mengelola informasi yang diberikan dalam bentuk virtual (Kristiyanti, 2021; Purnamawati & Kustiawan, 2018).

Solusi untuk mengatasi dampak hasil belajar para peserta didik selama pembelajaran daring perlu melaksanakan upaya-upaya dalam mengembangkan kualitas proses pembelajaran. Salah satu caranya dengan guru melaksanakan model pembelajaran yang menunjang tujuan dan materi belajar yang telah ditetapkan. Penerapan model pembelajaran yang sesuai berfungsi untuk membantu guru ketika menentukan komponen yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran (Ishak et al., 2019; Nugrahaeni et al., 2017). Alternatif solusi dari permasalahan yang akan diterapkan selama proses pembelajaran diharapkan mampu menimbulkan antusias dan keaktifan peserta didik, sehingga mereka mampu mempengaruhi hasil pembelajaran. Untuk dapat memperbaiki hasil pembelajaran serta minat dalam proses pembelajaran PJOK ialah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery*. Selain itu, model pembelajaran yang sementara ini diterapkan di sekolah adalah model pembelajaran *flipped classroom* yang mudah digunakan oleh guru. Model pembelajaran *flipped classroom* ini tergolong baru (*novelty*) dalam dunia pendidikan namun sudah banyak dipraktikkan di berbagai institusi pendidikan dunia dan menghasilkan pembelajaran efektif dan interaktif (Al-Harbi et al., 2016; Ishak et al., 2019).

Model pembelajaran *discovery* ialah suatu model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara pengajar tidak memberikan materi pembelajaran dalam hasil akhirnya, tetapi peserta didik diharapkan dapat mengatur secara mandiri materi yang akan dipelajari (Ladjar et al., 2017; Rosdiana et al., 2017, p. 1060). Model pembelajaran ini diterapkan dengan mendorong peserta didik untuk terlibat kedalam kegiatan pemecahan masalah untuk mengembangkan informasi, pemahaman serta keterampilan mereka itu sendiri (Nugrahaeni et al., 2017; Yuliana, 2018, p. 22). Penelitian sebelumnya membuktikan adanya perbedaan pemahaman konsep serta sikap ilmiah terhadap penerapan model pembelajaran *discovery* jika dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran langsung (Ariani & Wachidi, 2019; Widiadnyana et al., 2014). Guru yang menerapkan model pembelajaran *discovery* secara tidak langsung mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik baik selama kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan peserta didik sehari-hari (Ariani & Wachidi, 2019; Wulandari et al., 2015). Menurut penelitian sebelumnya terdapat enam (6) tahapan pembelajaran yang harus dipenuhi guru dalam menerapkan model pembelajaran ini, diantaranya dengan memberikan stimulus, *problem statement*, pengumpulan data berdasarkan masalah, melakukan pengolahan data, pembuktian/pengujian, dan

penarikan kesimpulan (Arnaz & Adnan, 2021). Pembelajaran dengan model pembelajaran ini dapat disimpulkan berhasil jika masing-masing peserta didik dapat memahami materi didik mereka secara universal tetapi dengan hasil tujuan akhir yang serupa (Hamzah et al., 2020; Yunita et al., 2020). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berasumsi bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* dalam memberikan pembelajaran senam lantai akan dapat mengembangkan peserta didik selama masa pembelajaran daring saat ini. Selain itu, peneliti merasa bahwa masih terbatasnya hasil penelitian mengenai pembelajaran daring yang telah dipublikasikan. Sehingga, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membandingkan penerapan model pembelajaran *discovery* dan *flipped classroom* dalam meningkatkan hasil belajar senam lantai yang dilaksanakan secara daring.

2. METODE

Penelitian *quasi eksperimental* ini dilakukan dengan rancangan desain *post-test only non-equivalent control group* (Sugiyono, 2016). Dalam desain ini, peserta dalam satu kelompok diberikan sebuah perlakuan, kelompok non-equivalent diberikan perlakuan yang berbeda, dan selanjutnya kedua kelompok dibandingkan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Negara. Subjek penelitian ini ditentukan dengan metode *simple random sampling* dari jumlah keseluruhan populasi. Penelitian ini dilaksanakan kepada 60 orang peserta didik. Subjek penelitian kemudian dibagi menjadi dua (2) kelompok. Kelompok eksperimen (KE) (n=30) diberikan pembelajaran senam lantai dengan menerapkan model pembelajaran *discovery*, dan kelompok kontrol (KK) (n=30) diberikan pembelajaran materi senam lantai dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom*. Kedua kelompok akan diberikan pembelajaran senam lantai secara daring dengan bantuan layanan *google classroom*. Model pembelajaran *flipped classroom* pada kelompok kontrol merupakan model pembelajaran yang sudah diterapkan di lokasi penelitian selama pandemi COVID-19 saat ini.

Variabel penelitian ini terdiri dari model pembelajaran sebagai variabel independen, serta hasil belajar senam lantai sebagai variabel dependen. Variabel hasil belajar senam lantai diukur pada dua (2) ranah hasil belajar, yaitu kognitif dan psikomotor (tidak mencakup ranah afektif) (Bloom, 2014). Penilaian ranah kognitif (N1) menggunakan 20 soal pilihan ganda mengenai senam lantai yang dibagikan saat *post-test* penelitian. Penilaian aspek psikomotor (N2) terdiri dari keterampilan gerakan berguling ke depan (*forward roll*) dan berguling ke belakang (*backward roll*), yang dinilai menggunakan lembar *checklist* berdasarkan hasil observasi gerakan yang ditampilkan masing-masing subjek. Keseluruhan instrumen pengukuran hasil belajar senam lantai telah diuji validitas internal oleh ahli dari Universitas Pendidikan Ganesha, sehingga mengukur hasil senam lantai secara objektif.

Data hasil belajar yang telah didapat dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis parametrik. Hasil analisis deskriptif diuraikan pada tabel untuk menjabarkan hasil belajar pada masing-masing kelompok. Analisis data yang dilakukan adalah *two sample t-test* untuk membandingkan hasil belajar pada kedua kelompok, dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0.05$). Peneliti melakukan tahapan analisis dengan dibantu dengan *software* SPSS versi 20.0. Peneliti memastikan bahwa data hasil belajar yang diukur berdistribusi normal (dengan pengujian *kolmogorov smirnov test*) dan homogen (*test of homogeneity of variances*). Karena telah memenuhi kedua prasyarat pengujian parametrik, peneliti dapat melanjutkan ke pengujian hipotesis. Hipotesis penelitian (H_1) penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar senam lantai peserta didik antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *discovery* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *flipped classroom*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar senam lantai pada masing-masing kelompok skor rata-rata hasil belajar senam lantai pada KE (model pembelajaran *discovery*) ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Skor Hasil Belajar Senam Lantai (N=60)

Kelompok	n	Mean	SD	Varians	Modus	Median	Min	Max
KE	30	80,33	8,588	73,747	78	80,00	68	93
KK	30	75,43	7,162	51,289	73	74,50	63	91

Keterangan: KE = Kelompok eksperimen (Model pembelajaran *discovery*); KK= Kelompok kontrol (Model pembelajaran *flipped classroom*).

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan sebesar 80,33 ($80,33 \pm 8,588$), sedangkan skor rata-rata hasil belajar senam lantai pada KK (model pembelajaran *flipped classroom*) sebesar 75,43 ($75,43 \pm 7,162$). Berdasarkan temuan tersebut, bisa dilihat bahwa kedua kelompok memiliki perbedaan skor hasil belajar. Hasil pengujian *two sample t-test* ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Two Sample t-Test Antara Kedua Kelompok (n = 60)

n	Levene's test		t	df	Sig.	Mean diff	Std. Error Diff	95% CI	
	F	Sig.						Lower	Upper
60	2,597	0,113	2,400	58	0,020	4,900	2,042	0,813	8,987

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan hasil pengujian *two sample t-test* bahwa tingkat signifikansi sebesar 0,020 ($p < \alpha$, $\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar senam lantai peserta didik antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *discovery* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *flipped classroom*. Selain itu, Tabel 3 menunjukkan perbedaan skor rata-rata (*mean different*) sebesar 4,900, sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor sebesar 4,900 diantara kedua kelompok. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* lebih baik dibandingkan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dalam pembelajaran senam lantai yang dilaksanakan secara daring.

Pembahasan

Temuan hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* menghasilkan hasil belajar senam lantai yang lebih baik dibandingkan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* yang dilaksanakan secara daring. Hasil temuan penelitian sebelumnya mendapatkan bahwa pemberian model pembelajaran *discovery* pada peserta didik dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam selama pembelajaran berlangsung, dengan cara peserta didik menemukan informasi terkait materi secara mandiri. Sehingga menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran tersebut (Abdullah et al., 2021; Yuliana, 2018). Selain itu, penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* dalam pembelajaran sekolah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Putrayasa et al., 2014; Rosdiana et al., 2017). Akan tetapi, terdapat penelitian yang berbanding terbalik bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada pembelajaran memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada penerapan model pembelajaran *discovery*, yang ditinjau berdasarkan kemandirian belajar peserta didik (Yulietri et al., 2015). Keunggulan model pembelajaran *discovery* terletak pada sifat model pembelajaran yang memberikan arah kepada peserta didik untuk memunculkan sesuatu pengertian berdasarkan proses belajar yang dilakukannya. Selain itu, model pembelajaran *discovery* dinilai dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Ariyani et al., 2020; Sekarwati, 2020). Pada penelitian ini, peneliti melihat bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi selama penelitian ini berlangsung. Sikap ini dibutuhkan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Penerapan model pembelajaran yang mendukung dengan karakteristik peserta didik dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery* yang menghasilkan hasil belajar lebih baik jika dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada pembelajaran materi senam lantai.

Perbedaan yang terlihat nyata dapat kita lihat dari konsep dasar dari model pembelajaran *flipped classroom* jika dibandingkan dengan model pembelajaran *discovery*. Model pembelajaran *flipped classroom* dilakukan dengan cara pembelajaran yang seperti biasa dilakukan di kelas (secara konvensional) dilaksanakan para peserta didik di rumah, dan pekerjaan rumah yang biasanya harus dilaksanakan di rumah maka peserta didik harus menyelesaikannya di sekolah (Bergmann & Sams, 2012; Cheng et al., 2019). Hal tersebut dapat diartikan sebuah kelemahan jika dibandingkan dengan model pembelajaran *discovery*. Model pembelajaran *flipped classroom* digunakan untuk mengurangi instruksi langsung guru selama proses pembelajaran dan memaksimalkan interaksi peserta didik antara satu individu dengan individu yang lain (Karabatak & Polat, 2020; Maolidah et al., 2017). Jika kita bandingkan dengan pembelajaran konvensional, penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar (Pharamitha & Muchtar, 2016; Rusnawati, 2020). Pemilihan model pembelajaran *flipped classroom* dikarenakan model ini mudah untuk diterapkan selama masa pembelajaran daring. Model pembelajaran ini memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media penunjang dalam memberikan materi pembelajaran secara virtual. Selain itu, model pembelajaran *flipped classroom* ini memanfaatkan waktu di kelas dengan lebih bebas selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menganggap bahwa model pembelajaran ini sangat cocok untuk dilaksanakan secara daring

selama pandemi COVID-19 saat ini. Sehingga diharapkan guru dan sekolah dapat menerapkan model pembelajaran ini sebagai model pembelajaran yang standar untuk dilaksanakan.

Dalam pemberian perlakuan pada subjek penelitian, peneliti menggunakan media layanan *google classroom* dalam memberikan pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran masing-masing. Layanan ini merupakan media yang dimanfaatkan guru dalam memberikan tugas, mengirimkan tugas, dan menilai tugas yang telah dikerjakan peserta didik. *Google classroom* dirancang untuk memudahkan guru dan peserta didik berinteraksi di dunia maya (Bender & Waller, 2014; Warman, 2021). Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran secara *e-learning* pada tingkat SMA mampu mengatasi kurangnya waktu pembelajaran, sehingga meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik (Nurcholif et al., 2021). Selain itu, penerapan model pembelajaran *discovery* berbantuan layanan *google* dapat berjalan dengan baik, karena dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang dipersiapkan sebelum proses pembelajaran (Mustikaningrum et al., 2021). Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian model pembelajaran yang didukung layanan *google classroom* dapat memberikan pengalaman langsung baik bagi peserta didik maupun guru, sehingga guru dapat beradaptasi dan pembelajaran dilaksanakan dengan lebih bermakna.

Hasil penelitian ini yang telah didapat memberikan banyak informasi kepada para guru PJOK mengenai keunggulan ketika guru menerapkan model pembelajaran *discovery* pada materi senam lantai, terutama pada masa pembelajaran daring. Penerapan model pembelajaran *discovery* tersebut memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain membangkitkan minat belajar, guru dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mempersiapkan proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pengalaman mereka, serta sebagai wawasan guru dalam menyusun serta menerapkan model belajar yang inovatif. Berdasarkan temuan analisis penelitian ini, mereka yang belajar dengan mengikuti model pembelajaran *discovery* memiliki hasil belajarnya yang lebih unggul daripada mereka yang belajar dengan mengikuti model pembelajaran *flipped classroom*. Peserta didik juga mendapatkan pemahaman yang lebih dengan melatih berpikir kritis dan kemandirian selama proses pembelajaran. Manfaat lain yang didapatkan yaitu peserta didik menjadi terbiasa dengan model belajar baru untuk mengembangkan kemampuan dan hasil belajar senam lantai yang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran dalam penerapan model pembelajaran terkait kepada guru dan sekolah. Bagi guru PJOK, guru yang menggunakan model pembelajaran *discovery* ataupun *flipped classroom* perlu memperhatikan suasana belajar, materi yang disampaikan, dan karakteristik peserta. Guru perlu mempertimbangkan bahwa hasil belajar didapatkan merupakan kumpulan kemampuan (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, baik secara daring ataupun luring. Guru secara inovatif dapat menyusun dan menerapkan model pembelajaran modern yang menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Pihak sekolah dapat mengganti paradigma pembelajaran tradisional kearah model belajar yang lebih modern, yang sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Sekolah yang unggul dapat memenuhi sarana-prasarana belajar yang baik dan memadai, dan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pihak sekolah dalam mengembangkan proses pembelajaran PJOK di sekolah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dalam pembelajaran senam lantai secara daring. Sehingga, penerapan model pembelajaran *discovery* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan selama masa pembelajaran daring di masa mendatang. Penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengembangkan hasil belajar pada materi senam lantai dengan diberikan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kondisi belajar daring saat ini, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. Y., Hussin, S., Hammad, Z. M., & Ismail, K. (2021). Exploring the effects of flipped classroom model implementation on EFL learners' self-confidence in English speaking performance. *In Recent Advances in Intelligent Systems and Smart Applications*, 223-241. https://doi.org/10.1007/978-3-030-47411-9_13.

- Al-Harbi, Sarah., S., & Yousif, A. (2016). The Flipped Classroom Impact in Grammar Class on EFL Saudi Secondary School Students' Performances and Attitudes. *English Language Teaching*, 9(10), 60–80. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1113506>.
- Ariani, P., & Wachidi, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Ppkn Siswa Kelas Vii Smp N 8 Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(1), 78–87. <https://doi.org/10.33369/diadik.v8i1.7229>.
- Ariyani, S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. pande L. (2020). Komparasi Model Problem Based Learning dan Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. *JPPSIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 61–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>.
- Arnaz, Y., & Adnan, A. (2021). Students' Perception of Project - Based learning in Microteaching Class. *Journal of English Language Teaching*, 10(3), 449–461. <https://doi.org/10.24036/jelt.v10i3.113871>.
- Bender, W., & Waller, L. (2014). *Google Apps: In Cool Tech Tools for Lower Tech Teachers (20 Tactics for Every Classroom)*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781483387840.n16>.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Bloom, B. S. (2014). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goal, Handbook I Cognitive Domain*. Longmans, Green and Co.
- Cheng, L., Ritzhaupt, A. D., & Antonenko, P. (2019). Effects of the flipped classroom instructional strategy on students' learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 67(4), 793–824. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9633-7>.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/396/380>.
- Halilaj, B., Madić, D., & Sporiš, G. (2018). Gymnastics Skill Level and Fitness in Students Selected for Physical Education Programs. *Croatian Journal of Education*, 20(3), 825–841. <https://doi.org/10.15516/cje.v20i3.2985>.
- Hamzah, Mu'arifin, Heynoek, F. P., Kurniawan, R., & Kurniawan, A. W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Discovery Learning Materi Gerak Lokomotor Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sport Science and Health*, 2(8), 384–394. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11629>.
- Hidayah, A. A. F., Adawiyah, R. A., & Mahanani, P. A. R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 21(2), 53–56. <https://doi.org/10.33319/sos.v21i2.61>.
- Ishak, T., Kurniawa, R., & Zamzam, Z. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Guna Meningkatkan Interaksi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Informasi Dan E-Administrasi. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 109–119. <https://doi.org/10.17977/um039v4i2019p109>.
- Karabatak, S., & Polat, H. (2020). The effects of the flipped classroom model designed according to the ARCS motivation strategies on the students' motivation and academic achievement levels. *Education and Information Technologies*, 25(3), 1475–1495. <https://link.springer.com/articl>.
- Kristyanti, A. (2021). in House Training Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Literasi It Guru Pada Masa Pandemi Di Sdn Purwosari 02 Kota Semarang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(2), 245–254. <https://doi.org/10.51874/jips.v2i2.30>.
- Ladjar, M. A. B., Juliantine, T., & Mulyana, M. (2017). Influence of Problem-Based Learning Model, Discovery Learning, and Intellectual Intelligence on Creative Thinking. *2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education*, 636–641. <https://doi.org/10.5220/0007067106360641>.
- Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Edutcehnologia*, 3(2), 160–170. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/9147>.
- Mustikaningrum, G., Widiyanto, W., & Mediatati, N. (2021). Application of The Discovery Learning Model Assisted by Google Meet to Improve Students' Critical Thinking Skills and Science Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 30. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34344>.

- Nugrahaeni, A., Wayan Redhana, I., & Made Arya Kartawan, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 23–29. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12808>.
- Nurcholif, D. M., Suartama, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Belajar Sejarah Dengan E-Learning Berbasis Discovery Learning. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 225. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.36387>.
- Pharamitha, W., & Muchtar, B. (2016). Pengaruh Model Flipped Classroom dan Sikap Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1–14. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/mpe/article/view/5909>.
- Purnamawati, W., & Kustiawan, A. (2018). Implementasi Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Peserta Didik. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 2(2). <https://doi.org/10.25157/jmr.v2i3.1804>.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul-e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.3087>.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School Education Journal*, 7, 297–302. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/768>.
- Rosdiana, Boleng, D. T., & Susilo. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1060–1064. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9802>.
- Rusnawati, M. D. (2020). Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 139–150. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18238>.
- Sekarwati, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Discovery Learning yang Terintegrasi Pendidikan Karakter dalam Pelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1). <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.819>.
- Setiawan, A., Yudianta, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24513>.
- Setiawan, B., & Iasha, V. (2020). Covid-19 Pandemic: the Influence of Full-Online Learning for Elementary School in Rural Areas. *Jpsd*, 6(2), 114–123. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v6i2.8400>.
- Setyorini. (2020). Pandemi Covid-19 dan Online Learning: Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13? *Jiemar*, 1(1), 95–102. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v3i6>.
- Stoetzel, L., & Shedrow, S. (2020). Coaching our coaches: How online learning can address the gap in preparing K-12 instructional coaches. *Teaching and Teacher Education*, 8. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102959>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Titting, F., Hidayah, T., & Pramono, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA. *Journal of Physical Education and Sports (JPES)*, 5(2), 120–126. <https://doi.org/10.15294/jpes.v5i2.13448>.
- Warman, L. A. D. (2021). The Effect of Google Classroom in Blended Learning on University Students' English Ability. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 8(1), 1–13. [https://doi.org/10.25299/jshmic.2021.vol8\(1\).6216](https://doi.org/10.25299/jshmic.2021.vol8(1).6216).
- Widiadnyana, I. W., Sadia, I. W., & Suastra, I. W. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(2). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1344.
- Wulandari, Y. I., Sunarto, & Totalia, S. A. (2015). Implementasi Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS I SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 1(2). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ptn/article/view/7275>.

- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran (JIPP)*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>.
- Yulietri, F., Mulyoto, & Agung, L. (2015). Model Flipped Classroom Dan Discovery Learning: Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Teknodika*, 13(2), 5–17. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/6792>.
- Yunita, N., . S., & Anwar, W. S. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 61–65. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2020>.