

## Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Variasi dan Kombinasi *Passing, Dribbling* Sepak Bola Siswa Kelas X

Afrian Ahmad Fahrezi<sup>1</sup>, Nanik Indahwati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia  
afrianahmad.20039@mhs.unesa.ac.id

### Abstract

Problem based learning is a learning method that has critical thinking skills so that it can overcome problems by finding the right approach. The aim of this research is to determine the influence of the Problem based learning model on the learning outcomes of variations and combinations of passing and Dribbling in class X soccer. This research uses a quantitative approach and uses a Non-Randomized Control Group Pretest-posttest design. This research was conducted at SMKN 1 Buduran Sidoarjo using classes. X Clothing 3 as the experimental class and X Tourism Service Business as the control class. The instruments used are knowledge tests and skills tests. In this research, data analysis techniques were used, namely descriptive statistics, kolmogorov-smirnov normality test, homogeneity and non-parametric test (Mann-Whitney U test). Based on data that has been tested using the Mann-Whitney U test, the results obtained in the post-test value aspect of knowledge and passing skills for the control class & experimental class have a sig value ( $0.492 > 0.05$ ) and the results for the post-test value for knowledge and Dribbling skills the control class & experimental class have a sig value ( $0.836 > 0.05$ ). Based on these results, it was concluded that there was no influence between the Problem based learning model on the learning outcomes of variations and combinations of passing, Dribbling in class .

**Keywords:** Problem Based Learning, Learning Outcomes, Passing, Soccer Dribbling

### Abstrak

*Problem based learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang memiliki keterampilan berpikir kritis sehingga dapat mengatasi permasalahan dengan menemukan pendekatan yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* terhadap hasil belajar variasi dan kombinasi *passing, dribbling* sepak bola kelas X. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan dengan menggunakan desain penelitian *Non-Randomized Control Group Pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Buduran Sidoarjo dengan menggunakan kelas X Busana 3 sebagai kelas eksperimen dan X Usaha Layanan Pariwisata sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes pengetahuan dan tes keterampilan. Dalam penelitian ini dilakukan teknik analisa data yaitu statistik deskriptif, uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, homogenitas dan *non-parametric test (mann-whitney u test)*. Berdasarkan data yang telah diuji menggunakan uji *mann-whitney u test* didapatkan hasil pada aspek nilai *post-test* pengetahuan dan keterampilan *passing* kelas kontrol & kelas eksperimen memiliki nilai sig ( $0,492 > 0,05$ ) dan hasil pada nilai *post-test* pengetahuan dan keterampilan *dribbling* kelas kontrol & kelas eksperimen memiliki nilai sig ( $0,836 > 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Problem based learning* terhadap hasil belajar variasi dan kombinasi *passing, dribbling* sepak bola kelas X. Tetapi terjadi peningkatan data di kelas eksperimen pada aspek pengetahuan *passing*, keterampilan *passing*, pengetahuan *dribbling*, keterampilan *dribbling*.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, *Passing, Dribbling* Sepakbola

Copyright (c) 2024 Afrian Ahmad Fahrezi, Nanik Indahwati

✉ Corresponding author: Afrian Ahmad Fahrezi

Email Address: [afrianahmad.20039@mhs.unesa.ac.id](mailto:afrianahmad.20039@mhs.unesa.ac.id) (Jl.Lidah Wetan, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia)

Received 11 July 2024, Accepted 18 July 2024, Published 25 July 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka

secara aktif. Hal ini mencakup pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal tersebut diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya pendidikan sebagai fondasi untuk membentuk karakter dan keterampilan yang esensial bagi kehidupan yang bermakna dan produktif.

Pendidikan yang efektif harus mencakup berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari spiritual, emosional, hingga keterampilan praktis. Hal tersebut berarti menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang aktif dan partisipatif, di mana anak-anak dapat belajar dari pengalaman nyata dan mengembangkan keterampilan kritis yang akan berguna sepanjang hidup mereka. Pendidikan juga harus menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang akan membantu anak-anak menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan produktif.

Dengan pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi individu, anak-anak tidak hanya dipersiapkan untuk sukses dalam bidang akademis tetapi juga untuk menjadi individu yang mampu berkontribusi secara positif kepada masyarakat. Pendidikan, menurut pandangan ini, adalah proses yang terus-menerus dan berkelanjutan yang membutuhkan keterlibatan aktif dari semua pihak terkait, termasuk guru, orang tua, dan masyarakat luas.

Menurut Shilphy A. Octavia, M.Pd., pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait satu sama lain. Komponen-komponen ini mencakup aspek tujuan, materi, metode/model, dan evaluasi. Pembelajaran tidak dapat dipandang sebagai kegiatan tunggal, melainkan sebagai serangkaian elemen yang bekerja bersama untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan pembelajaran menetapkan apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, materi memberikan konten yang perlu dikuasai, metode atau model pembelajaran menentukan cara penyampaian materi, dan evaluasi berfungsi untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran.

Depdiknas (2006) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat serta aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosional. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek siswa, baik jasmani, psikomotor, kognitif, maupun afektif. Pendidikan jasmani berperan penting dalam membentuk individu yang sehat secara fisik, mental, dan sosial, sehingga dapat berfungsi optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Sukintaka (2002) juga mengemukakan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan (PJOK) adalah pembelajaran melalui aktivitas fisik yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, serta sikap sportif dan kecerdasan emosional. Hal ini menekankan pentingnya aspek kesehatan dan kebugaran fisik sebagai bagian integral

dari pendidikan, serta pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi kehidupan siswa.

Menurut Nurul Raodaton Hasanah et al. (2021), materi yang dicakup dalam PJOK untuk tingkat SMP dan SMA mencakup aktivitas fisik dan berbagai gerakan dasar olahraga permainan bola besar, yang meliputi sepak bola, bola voli, dan bola basket. Pembelajaran ini tidak hanya fokus pada aspek fisik, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh manfaat fisik dari aktivitas olahraga, tetapi juga belajar bagaimana bekerja sama dalam tim dan mengembangkan kemampuan interpersonal mereka.

Pembelajaran PJOK merupakan contoh konkret dari bagaimana sistem pembelajaran yang komprehensif diimplementasikan. Tujuan PJOK adalah untuk meningkatkan kebugaran fisik dan keterampilan motorik siswa, sambil juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif. Materi yang diajarkan meliputi berbagai gerakan dasar dan aktivitas fisik yang sesuai dengan standar kurikulum. Metode pembelajaran dalam PJOK sering kali melibatkan pendekatan praktis dan partisipatif, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan latihan berulang. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kemajuan siswa dalam berbagai aspek, termasuk keterampilan motorik, pemahaman konsep, dan sikap terhadap aktivitas fisik.

Secara keseluruhan, pembelajaran adalah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait, termasuk tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menekankan pentingnya aktivitas fisik dalam pengembangan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat. Dengan menerapkan pendekatan yang sistematis dan terencana, PJOK tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik siswa tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan afektif mereka. Materi PJOK mencakup aktivitas fisik dan gerakan dasar olahraga, yang membantu siswa mencapai keseimbangan antara kesehatan fisik dan perkembangan mental, serta mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Pembelajaran yang komprehensif dan holistik seperti ini memastikan bahwa siswa tidak hanya siap secara akademis tetapi juga secara fisik dan emosional untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Berdasarkan wawancara tidak struktur yang dilakukan peneliti terhadap guru PJOK di SMKN 1 Buduran. Peneliti merumuskan beberapa pertanyaan terkait permasalahan di SMKN 1 Buduran dimana pertanyaan ini merujuk pada tema pembelajaran *Problem based learning* dan sepak bola. Lebih dalamnya pertanyaan ini memuat pendapat guru mengenai pembelajaran *Problem based learning*, kemudian kendala serta harapan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* untuk materi *passing dan dribbling* sepak bola belum pernah diterapkan di sekolah SMKN 1 Buduran Sidoarjo, terdapat kendala yang ada pada saat

pembelajaran PJOK berlangsung salah satu contohnya ialah peserta didik sulit untuk mengikuti instruksi guru, namun demikian guru tetap berharap peserta didik mampu berpikir kreatif agar hasil belajar lebih baik dan optimal. Permasalahan yang dialami peserta didik tersebut harus dilakukan upaya agar siswa dapat menuntaskan pencapaian proses pembelajaran. Terdapat banyak faktor yang menjadi problem pembelajaran saat ini, hal ini menyebabkan seorang peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Terdapat banyak faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran saat ini, yang menyebabkan peserta didik kurang aktif. Faktor-faktor seperti persiapan mengajar, motivasi belajar, dan minat siswa perlu lebih dikembangkan agar siswa tidak merasa bosan. Untuk mengatasi masalah ini, model pembelajaran *Problem based learning* dianggap cocok dalam meningkatkan hasil belajar *passing* dan *dribbling* sepak bola. skripsi yang disusun oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* terhadap hasil belajar PJOK, khususnya pada materi *passing* dan *dribbling* sepak bola.

## **METODE**

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif yang menggunakan eksperimen dengan rancangan desain “ *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*”. Desain ini termasuk desain eksperimen semu (*quasi experimental design*).

Penelitian ini menggunakan metode *cluster random sampling*. Metode ini dipilih karena sampel diambil berdasarkan cluster bukan individu. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan potongan kertas. Kertas akan dipotong menjadi 13 bagian yang 2 diantaranya bertuliskan sampel sedangkan yang lainnya tidak dituliskan apapun

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada 3 tahap yang pertama digunakan ialah dengan observasi. Peneliti mengobservasi populasi dan sampel yang akan digunakan untuk mengetahui teknik dan jenis pengolahan data apa yang tepat untuk digunakan. Teknik pengumpulan data yang kedua ialah menggunakan wawancara kepada guru PJOK SMKN 1 Buduran Sidoarjo untuk menambah informasi yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data yang ketiga dan bisa disebut dengan skenario *treatment*

1. Pembuatan kisi-kisi soal serta penggunaan instrumen. Instrumen yang digunakan meliputi instrumen kognitif (pengetahuan) dan instrumen psikomotor (keterampilan). Setelah instrumen ini diterapkan, hasilnya dicatat dalam lembar penilaian peserta didik untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar. Penilaian dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan kepada objek penelitian, sementara *post-test* dilakukan setelah perlakuan diberikan.

2. Implementasi dalam model pembelajaran *problem based learning*
  - a. Observer dan peneliti menyamakan persepsi dengan guru yang akan membelajarkan model pembelajaran *problem based learning*
  - b. Observer melakukan pengamatan kepada guru yang melakukan pembelajaran *problem based learning*. Pengamatan dibuktikan dengan lembar sebagai berikut.

Tabel 1. Sintaks dan Langkah Kerja

No	Sintaks	Langkah kerja
1	Orientasi peserta didik pada masalah	Guru mengajukan masalah yang akan diselesaikan dalam bentuk kelompok, yang sebaiknya bersifat kontekstual. Masalah dapat ditemukan oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami tugas mereka masing-masing
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memonitor partisipasi peserta didik dalam mengumpulkan data atau informasi selama proses penyelidikan
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan memberikan bimbingan dalam pembuatan laporan sehingga setiap kelompok memiliki karya yang siap untuk dipresentasikan
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru mengarahkan proses presentasi dan mendorong kelompok untuk memberikan apresiasi dan umpan balik kepada kelompok lain. Bersama peserta didik, guru merangkum materi yang telah dipelajari

### 3. Rekapitulasi Data

Data yang telah didapat setelahnya diolah menggunakan SPSS untuk diuji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis.

## HASIL DAN DISKUSI

Tabel 2. Deskripsi Statistik

Variabel	N	Mean	SD	Varian
EKSPERIMEN	36	48,2	5,3	28,8
<i>Pre-test</i> pengetahuan <i>passing</i>		50,1	6,0	36,4
<i>Post-test</i> pengetahuan <i>passing</i>		42,2	7,6	57,8
<i>Pre-test</i> keterampilan <i>passing</i>		45,5	10,2	105,4
<i>Post-test</i> keterampilan <i>passing</i>		48,9	7,0	50,1

	<i>dribbling</i>				
	<i>Post-test</i> pengetahuan <i>dribbling</i>		52,2	8,2	67,8
	<i>Pre-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		45,0	7,4	54,3
	<i>Post-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		48,7	10,0	98,0
KONTROL	<i>Pre-test</i> pengetahuan <i>passing</i>	36	47,0	7,3	53,0
	<i>Post-test</i> pengetahuan <i>passing</i>		48,0	8,3	69,1
	<i>Pre-test</i> keterampilan <i>passing</i>		44,4	9,0	82,5
	<i>Post-test</i> keterampilan <i>passing</i>		46,4	11,0	120,9
	<i>Pre-test</i> pengetahuan <i>dribbling</i>		50,7	5,1	25,9
	<i>Post-test</i> pengetahuan <i>dribbling</i>		51,8	5,6	31,6
	<i>Pre-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		47,2	8,5	72,1
	<i>Post-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		48,3	10,5	111,4

Berdasarkan analisis data pada tabel di atas, diketahui bahwa hasil data dari kelas eksperimen adalah sebagai berikut: Untuk *pre-test* pengetahuan *passing*, rata-rata adalah 48,2 dengan standar deviasi 5,3 dan varian 28,8. Sedangkan untuk *post-test* pengetahuan *passing*, rata-ratanya adalah 50,1 dengan standar deviasi 6,0 dan varian 36,4. Pada *pre-test* keterampilan *passing*, rata-rata adalah 42,2 dengan standar deviasi 7,6 dan varian 57,8. Untuk *post-test* keterampilan *passing*, rata-ratanya adalah 45,5 dengan standar deviasi 10,2 dan varian 105,4. Untuk *pre-test* pengetahuan *Dribbling*, rata-rata adalah 48,9 dengan standar deviasi 7,0 dan varian 50,1. Sedangkan untuk *post-test* pengetahuan *Dribbling*, rata-ratanya adalah 52,2 dengan standar deviasi 8,2 dan varian 67,8. Pada *pre-test* keterampilan *Dribbling*, rata-rata adalah 45,0 dengan standar deviasi 7,4 dan varian 54,3. Untuk *post-test* keterampilan *Dribbling*, rata-ratanya adalah 48,7 dengan standar deviasi 10,0 dan varian 98,0.

Sedangkan pada kelas kontrol data *pre-test* pengetahuan *passing* memiliki rata-rata 47,0 dengan *standart devisiasi* 7,3, varian 53,0. Untuk *post-test* pengetahuan *passing* memiliki rata-rata 48,0 dengan *standart devisiasi* 8,3, varian 69,1. Untuk *pre-test* keterampilan *passing* memiliki rata-rata 44,4 dengan *standart devisiasi* 9,0, varian 82,5. Untuk *post-test* keterampilan *passing* memiliki rata-rata 46,4 dengan *standart devisiasi* 11,0, varian 120,9. Untuk *pre-test* pengetahuan *dribbling* memiliki rata-rata 50,7 dengan *standart devisiasi* 5,1, varian 25,9. Untuk *post-test* pengetahuan *dribbling* memiliki rata-rata 51,8 dengan *standart devisiasi* 5,6, varian 31,6. Untuk *pre-test* keterampilan *dribbling* memiliki rata-rata 47,2 dengan *standart devisiasi* 8,5, varian 72,1. Untuk *post-test* keterampilan *dribbling* memiliki rata-rata 48,3 dengan *standart devisiasi* 10,5, varian 114,4.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Variabel	N	Signifikan	Keterangan
EKSPERIMEN	<i>Pre-test</i> pengetahuan <i>passing</i>	36	,000	Tidak normal
	<i>Post-test</i> pengetahuan <i>passing</i>		,000	Tidak normal
	<i>Pre-test</i> keterampilan <i>passing</i>		,000	Tidak normal
	<i>Post-test</i> keterampilan <i>passing</i>		,001	Tidak normal
	<i>Pre-test</i> pengetahuan <i>dribbling</i>		,000	Tidak normal
	<i>Post-test</i> pengetahuan <i>dribbling</i>		,018	Tidak normal
	<i>Pre-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		,000	Tidak normal
	<i>Post-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		,001	Tidak normal
KONTROL	<i>Pre-test</i> pengetahuan <i>passing</i>	36	,017	Tidak normal
	<i>Post-test</i> pengetahuan <i>passing</i>		,030	Tidak normal
	<i>Pre-test</i> keterampilan <i>passing</i>		,000	Tidak normal
	<i>Post-test</i> keterampilan <i>passing</i>		,003	Tidak normal
	<i>Pre-test</i> pengetahuan <i>dribbling</i>		,000	Tidak normal
	<i>Post-test</i> pengetahuan <i>dribbling</i>		,003	Tidak normal
	<i>Pre-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		,000	Tidak normal
	<i>Post-test</i> keterampilan <i>dribbling</i>		,000	Tidak normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* yang ditunjukkan pada tabel di atas, kelas eksperimen tidak menunjukkan distribusi data yang normal, karena nilai signifikansinya

kurang dari 0,05. Sama halnya di kelas kontrol Untuk data yang ada pada kelas kontrol tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

Tabel 4. Homogenitas

Variabel	Sig	Keterangan
Pretest pengetahuan <i>passing</i>	0,109	Homogen
Posttest pengetahuan <i>passing</i>	0,123	Homogen
Pretest keterampilan <i>passing</i>	0,782	Homogen
Posttest keterampilan <i>passing</i>	0,752	Homogen
Pretest pengetahuan <i>dribbling</i>	0,137	Homogen
Posttest pengetahuan <i>dribbling</i>	0,95	Homogen
Pretest keterampilan <i>dribbling</i>	0,435	Homogen
Posttest keterampilan <i>dribbling</i>	0,869	Homogen

Berdasarkan tabel yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini menunjukkan homogenitas varian, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 5. Uji Mann-Whitney U Test

Variabel	sig
Post-test pengetahuan dan keterampilan <i>passing</i> kelas kontrol & kelas eksperimen	0,492
Post-test pengetahuan dan keterampilan <i>dribbling</i> kelas kontrol & kelas eksperimen	0,836

Berdasarkan tabel diatas, data yang telah diuji menggunakan uji *mann-whitney u test* didapatkan hasil pada nilai *post-test* pengetahuan dan keterampilan *passing* kelas kontrol & kelas eksperimen memiliki nilai sig ( $0,492 > 0,05$ ) dan hasil pada nilai *post-test* pengetahuan dan keterampilan *dribbling* kelas kontrol & kelas eksperimen memiliki nilai sig ( $0,836 > 0,05$ ). Hasil yang didapat pada penelitian ini menunjukkan tidak adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar variasi dan kombinasi *passing*, *dribbling* sepak bola kelas X. Menurut guru PJOK SMKN 1 Buduran Sidoarjo, Bapak Zainul Abidin, S.Pd, M.Pd hasil belajar tidak dapat diukur dengan model pembelajaran saja melainkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya ialah model pembelajaran, karakteristik para siswa disekolah tersebut, sarana dan prasarana, serta tingkat kefokusian siswa dalam melakukan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan Pada penelitian ini tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* terhadap hasil belajar variasi dan kombinasi *passing*, *dribbling* sepak bola siswa kelas X, Karena nilai sig  $0,492 > 0,05$  untuk aspek *passing*, serta nilai sig  $0,836 > 0,05$  pada aspek *dribbling* di sekolah menengah kejuruan 1 Buduran Sidoarjo. Penelitian ini bisa dijadikan bahan hasil belajar siswa terkait variasi dan kombinasi *passing*, *dirbbling* sepak bola



serta perlu pendalaman materi dan perluasan aspek dalam mengkaji hasil belajar variasi dan kombinasi *passing, dribbling* sepak bola siswa kelas X di SMKN 1 Buduran Sidoarjo

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing dan dosen penguji skripsi. Terima kasih juga kepada guru PJOK yang mengajar SMKN 1 Buduran Sidoarjo dan peserta didik SMKN 1 Buduran Sidoarjo yang telah ikut berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

## REFERENSI

- Atikah, I., Fauzi, M. A. R. A., & Firmansyah, R. (2024). Penerapan Strategi Diferensiasi Konten dan Proses Pada Gaya Belajar Berbasis Model *Problem Based Learning*. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(2), 11-11.
- Burhan, M. A., Sukron, M., & Fauzi, M. D. (2023). *The Development of the Dribbling Training Model for U-18 Football Players Gelora Baru Lagan Jaya*. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 2(3), 552-559.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). *Problem based learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik*. *Widya Accarya*, 12(1), 61-69.
- Fafi Niamil Aufa, M., Ridwan, M., Studi Pendidikan Jasmani, P., dan Rekreasi, K., Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, F., Artikel, I., & Kunci, K. (2023). *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Pengaruh Penerapan E-Book Interaktif Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Siswa* (Vol.4). <http://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/index>
- Fakhrurrazi, O. : (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. In *Jurnal At-Tafkir: Vol. XI (Issue 1)*.
- Ferawati Jafar, A. (2021). *Print) Al asma: Journal of Islamic Education ISSN* (Vol. 3, Issue 2).
- Hananingsih, W., & Imran, A. (2020). Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6).
- Maksum. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Jawa Barat: CV jejak,298.
- Kusuma, Y. Y. (2020). Peningkatan hasil belajar Siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460-1467.
- Khan, L., Chaerul, A., & Resita, C. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Secara Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1174-1183.