

Metode Problem Based Learning & Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Daring

Aprilia Sukma Fatima¹, Setiyawan², dan Utvi Hinda Zhannisa³
apriliasukma2221@gmail.com, setiyawan@upgis.ac.id, utvihindazhannisa@upgris.ac.id
Universitas PGRI Semarang

Abstract

The formulation problem in this researcher is to determine the effect of results and motivation to learn through online methods. The researcher aims to find whether online media can improve student learning outcomes and motivation in terms of cognitive and psychomotor students of class XI Smk Widya Praja Ungaran. This study uses a quantitative descriptive method with a Tow Group Pre-test Post-test approach, the research sample, class XI students of SMK Widya Praja Ungaran using the Random Sampling technique. Problem Based Learning, the average pretest learning outcome is 69.32 and the post-test learning outcome average is 79.09 so that there is an increase in learning outcomes of 14.10%, and Project-Based Learning the average pretest learning outcome is 66.55, and post-test 75.75, learning outcomes increased by 15.56%. Motivation to learn in the Problem Based Learning to model the average pretest is 26.45 and post-test is 28.95 so that there is an increase of 9.45% and also the results of Project-Based Learning motivation for pretest are 26.95 and post-test are 30.15 so that there is an increase. 11.87%. This research concludes that online media can significantly improve student learning outcomes and motor learning. Physical education teachers, the results of this study can optimize teacher abilities in learning and improved student learning outcomes through appropriate learning models.

Keywords: Learning Outcomes, Motivation, Forward Roll

Abstrak

Rumusan masalah pada peneliti ini untuk mengetahui pengaruh hasil dan motivasi belajar melalui metode daring. Tujuan peneliti untuk mengetahui apakah media daring dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam hal kognitif dan psikomotor siswa kelas XI Smk Widya Praja Ungaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan Tow Grup Pre-test Post-test, sampel penelitian, siswa kelas XI SMK Widya Praja Ungaran menggunakan teknik Random Sampling. Dalam Pembelajaran Problem Based Learning rata-rata hasil belajar pretest sebesar 69,32 dan rata-rata hasil belajar posttest sebesar 79,09 sehingga terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 14,10%, dan Project Based Learning rata-rata hasil belajar pretest 66,55 dan posttest 75,75, hasil belajar meningkat sebesar 15,56%. Motivasi belajar dalam model Problem Based Learning rata-rata pretest sebesar 26,45 dan posttest sebesar 28,95 sehingga terjadi peningkatan 9,45% dan juga hasil motivasi belajar Project Based Learning pretest sebanyak 26,95 dan posttest sebanyak 30,15 sehingga terjadi peningkatan 11,87%. Simpulan peneliti ini adalah media daring dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar secara signifikan, bagi guru penjas hasil penelitian ini dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui model-model pembelajaran yang tepat.

Kata kunci: Hasil Belajar, Motivasi, Guling Depan

PENDAHULUAN

Dalam mempersiapkan SDM yang unggul perlu adanya perencanaan yang sangat matang dan menyeluruh. Upaya yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan penataan kurikulum pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai inspirasi penyelenggaraan kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan. Definisi pendidikan menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sisdiknas, pasal 1 ayat (1), yaitu : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, supaya siswa dapat mengembangkan potensi, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” (Sisdiknas, 2009: 2).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media sebagai pendorong pertumbuhan fisik, psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental-emosional- sportivitas-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan kualitas fisik yang seimbang. Aktivitas jasmani merupakan kegiatan sebagai kesehatan fungsi organ tubuh, yang berarti pendidikan jasmani merupakan satu bagian dari aktivitas fisik yang diberikan secara terpilih dan sistematis. Dari sudut pandang sosial, aktivitas jasmani bagi anak dapat menumbuhkan keterampilan sosial yang menjadikan dasar bagi karakter yang melekat dalam kepribadiannya. Selain itu, *self-concept* yang menjadi acuan kepribadian anak, berkembang melalui aktivitas pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang terbimbing dengan baik merupakan kegiatan yang positif bagi pembentukan konsep diri yang positif.

Olahraga memiliki banyak cabang salah satunya yaitu senam. Senam merupakan terjemahan kata dari bahasa Inggris *gymnastic* yang berasal dari bahasa Yunani *gymnos* yang artinya telanjang. Senam dapat diartikan sebagai latihan jasmani yang dilakukan dengan sadar dengan tujuan tertentu.

Pembelajaran *Problem Based Learning* pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur yang bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru (Fathurrohman, 2017: 112).

Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif, lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Inti pembelajaran ini terletak pada prinsip dan konsep dari disiplin ilmu, melibatkan peserta didik, berbasis proyek suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran proyek dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan. (Wena, 2010: 118).

Motivasi mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai maksimal yang ingin dicapai. Motivasi adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan konsep yang menjelaskan alasan seseorang berperilaku. Seseorang yang motivasinya besar akan meningkatkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh apalagi menyerah (Ariyanto, 2012: 17).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest dan posttest yang memiliki hasil lebih akurat karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil perlakuan yang diberikan. Menurut Sugiyono (2017: 114). Penelitian ini menggunakan siswa kelas XI SMK Widya Praja Ungaran, sebanyak 42 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas sebagai populasi dan karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel tidak representative, maka ibarat empat orang yang di tutup mata

disuruh menyimpulkan karatersistik tertentu.

Dalam desain ini tidak terdapat kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan *pre test* dan *post test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. Teknik sampling pada penelitian ini adalah *Random sampling* pengambilan anggota sampel dari poulasi dilakukan secara acak denagan dua kelas tanpa mempertaikan sastra yang ada dalam populasi itu. Dalam dua kelas memiliki model pemebelajaran dengan kelas tata boga 1 Problem Based Learning dan kelas tata boga 2 *Project Based Learning*.

Menurut (Sugiyono, 2014:137) pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, Sumber primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

Analisis data merupakan pengelompokan hasil penelitian berdasarkan variable yang diperoleh oleh peneliti dan disusun menjadi statistik. Menurut Sugiyono (2014:147) kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan dari pretest dan postes. Dalam kasus ini yang diolah sama seperti uji one samples t-test dengan nilai $\mu = 0$. Oleh karena itu rumus yang digunakan sama dengan uji one samples t-test, yakni : $t = \frac{d-0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$. Sebelum dilakukan uji-t, data dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu agar membantu analisis lebih baik. Uji prasyarat ini terdiri dari uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data, data dikatakan normal apabila nilai signifikasi untuk mengetahui homogen tidaknya data dan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data. kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig > 0,05 atau F hitung < F tabel, berarti sampel tersebut homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran project based learning untuk kelas Tata Boga 2 SMK Widya Praja Ungaran, diperoleh data *post test* (data akhir) dengan *mean* (rata-rata) hasil belajar senam lantai roll depan sebesar 75,75 dengan *variance* (varians data) sebesar 53,36 dan *Std.Deviation* (simpangan baku) sebesar 7,30. Nilai *maximum* (tertinggi) hasil belajar 90 dan nilai minimum (terendah) hasil belajar 60.

Motivasi belajar senam lantai roll depan siswa kelas Tata Boga 1 SMK Widya Praja Ungaran sebanyak 22 orang, yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Motivasi belajar di ukur dari angket yang berisi 10 item pertanyaan mengenai motivasi belajar senam lantai roll depan. Berikut deskripsi data pretest (data awal sebelum diberikan model pembelajaran) dan data posttest (data akhir setelah diberikan model pembelajaran):

Tabel 3 Deskripsi Data Motivasi Belajar Kelas Tata Boga 1 SMK Widya Praja Ungaran

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	26,45	28,95
<i>Variance</i>	26,36	25,28
<i>Std.Deviation</i>	5,13	5,03
<i>Maximum</i>	34	36
<i>Minimum</i>	18	20

Sumber : Data primer penelitian yang diolah, (2021)

Hasil perhitungan statistik deskriptif pada Tabel 4.3, Untuk data *pretest* (data awal) sebelum diberikan model pembelajaran *problem based learning* diperoleh mean (rata-rata) motivasi belajar senam lantai roll depan sebesar 26,45 dengan *variance* (varians data) sebesar 26,36 dan *Std.Deviation* (simpangan baku) sebesar 5,13. Skor *maximum* (tertinggi) hasil belajar 34 dan skor minimum (terendah) hasil belajar 18.

Setelah itu diberikan model pembelajaran *problem based learning* untuk kelas Tata Boga 1 SMK Widya Praja Ungaran, diperoleh data *posttest* (data akhir) dengan *mean* (rata-rata) motivasi belajar senam lantai roll depan sebesar 28,95 dengan *variance* (varians data) sebesar 25,28 dan *Std.Deviation* (simpangan baku) sebesar 5,03. Skor *maximum* (tertinggi) hasil belajar 36 dan skor minimum (terendah) hasil belajar 20.

Motivasi belajar senam lantai roll depan siswa kelas Tata Boga 2 SMK Widya Praja Ungaran sebanyak 20 orang, yang diberikan model pembelajaran *Project Based Learning*. Motivasi belajar di ukur dari angket yang berisi 10 item pertanyaan mengenai motivasi belajar senam lantai roll depan. Berikut deskripsi data *pretest* (data awal sebelum diberikan model pembelajaran) dan data *posttest* (data akhir setelah diberikan model pembelajaran):

Tabel 4.4 Deskripsi Data Motivasi Belajar Kelas Tata Boga 2 SMK Widya Praja Ungaran

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	26,95	30,15
Variance	31,21	31,40
Std.Deviation	5,59	5,60
Maximum	34	39
Minimum	15	20

Sumber : Data primer penelitian yang diolah, (2021)

Hasil perhitungan statistik deskriptif pada Tabel 4.4, Untuk data *pretest* (data awal) sebelum diberikan model pembelajaran *project based learning* diperoleh *mean* (rata-rata) motivasi belajar senam lantai *roll* depan sebesar 26,95 dengan *variance* (varians data) sebesar 31,21 dan *Std.Deviation* (simpangan baku) sebesar 5,59. Skor *maximum* (tertinggi) hasil belajar 34 dan skor minimum (terendah) hasil belajar 15.

Setelah itu diberikan model pembelajaran *project based learning* untuk kelas Tata Boga 2 SMK Widya Praja Ungaran, diperoleh data *posttest* (data akhir) dengan *mean* (rata-rata) motivasi belajar senam lantai roll depan sebesar 30,15 dengan *variance* (varians data) sebesar 31,40 dan *Std.Deviation* (simpangan baku) sebesar 5,60. Skor *maximum* (tertinggi) hasil belajar 39 dan skor minimum (terendah) hasil belajar 20.

Tabel 4.9 Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Tata Boga 1 (*Problem Based Learning*)

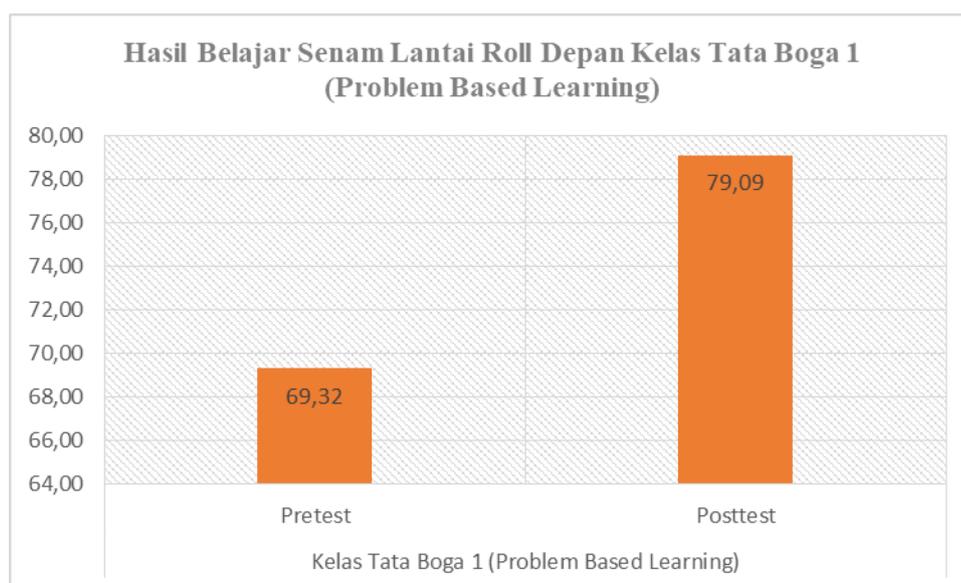
Data	Rata-Rata	Peningkatan (%)	Thitung	Ttabel ($\alpha = 0.05, df=21$)	Sig.
Pretest	69,32	14,10%	-5,213	2,07961	0,000
Posttest	79,09				

Sumber : Data primer penelitian yang diolah ,(2021)

Berdasarkan tabel perhitungan pada Tabel 9, untuk data hasil belajar kelas Tata Boga 1 diperoleh nilai *Thitung* sebesar -5,213 dengan *Ttabel* ($\alpha = 0,05, df=21$) sebesar 2,07961 dan nilai

Signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai $|t_{hitung}| = |-5,213| > t_{tabel} (2,07961)$ dan $Sig. (0,000) < \alpha (0,05)$, Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Senam Roll Depan kelas XI di SMK Widya Praja Ungaran. Rata-rata pretest hasil belajar sebesar 69,32 dan rata-rata *posttest* hasil belajar sebesar 79,09, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar senam lantai *roll* depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 14,10%.

Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Senam Lantai Roll Depan Kelas Tata Boga 1 (*Problem Based Learning*)



Sumber : Data primer penelitian yang diolah ,(2021)

Tabel 5 Uji Hipotesis Motivasi Belajar Kelas Tata Boga 1 (*Problem Based Learning*)

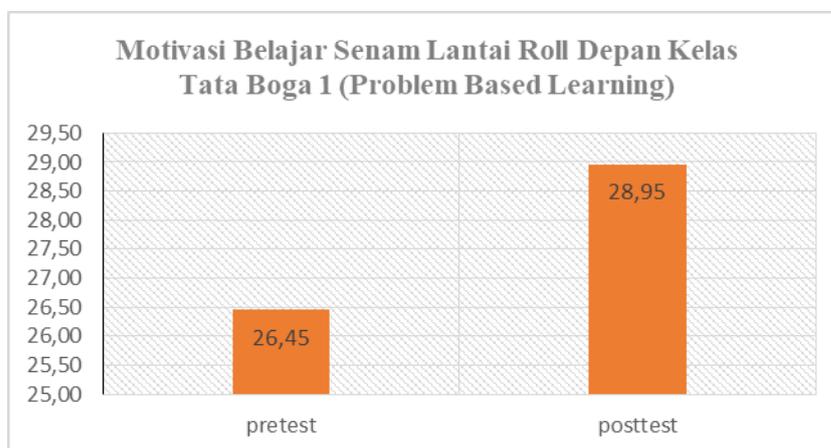
Data	Rata-Rata	Peningkatan (%)	Thitung	Ttabel ($\alpha = 0,05, df = 21$)	Sig.
Pretest	26,45	9,45%	-5,811	2,07961	0,000
Posttest	28,95				

Sumber : Data primer penelitian yang diolah ,(2021)

Berdasarkan tabel perhitungan pada Tabel 4.10, untuk data motivasi belajar kelas Tata Boga 1 diperoleh nilai T_{hitung} sebesar -5,811 dengan $T_{tabel} (\alpha = 0,05, df = 21)$ sebesar 2,07961 dan nilai Signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai $|t_{hitung}| = |-5,811| > t_{tabel} (2,07961)$ dan $Sig. (0,000) < \alpha (0,05)$, Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar Senam *Roll* Depan kelas XI di SMK Widya

Praja Ungaran. Rata-rata pretest motivasi belajar sebesar 26,45 dan rata-rata *posttest* motivasi belajar sebesar 28,95, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar senam lantai *roll* depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 9,45%.

Gambar 2 Grafik Motivasi Belajar Senam Lantai Roll Depan Kelas Tata Boga 1 (*Problem Based Learning*)



Sumber : Data primer penelitian yang diolah ,(2021)

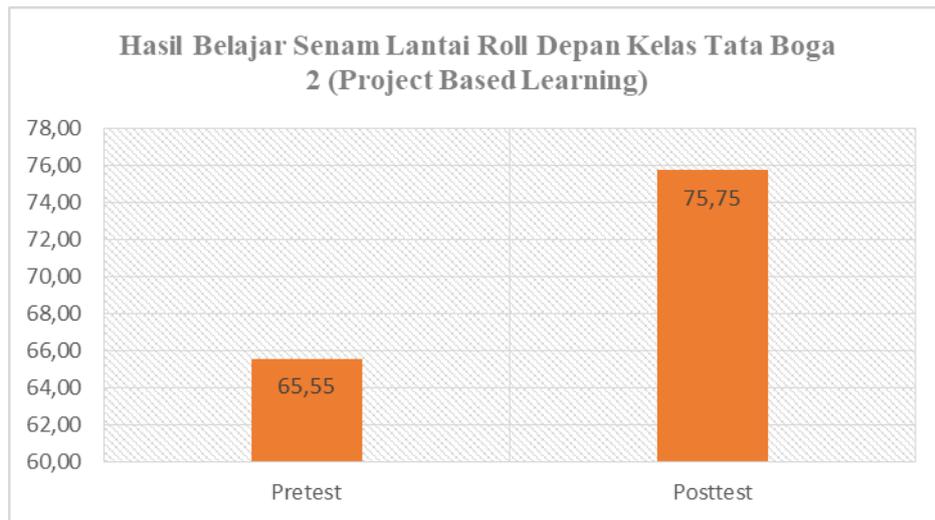
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Tata Boga 2 (*Project Based Learning*)

Data	Rata-Rata	Peningkatan (%)	Thitung	Ttabel ($\alpha =0.05,df=19$)	Sig.
Pretest	66,55	15,56%	-2,868	2,09302	0,010
Posttest	75,75				

Sumber : Data primer penelitian yang diolah ,(2021)

Berdasarkan tabel perhitungan pada Tabel 11, untuk data hasil belajar kelas Tata Boga 2 diperoleh nilai *Thitung* sebesar -2,868 dengan *Ttabel* ($\alpha =0,05, df=19$) sebesar 2,09032 dan nilai Signifikansi sebesar 0,010. Karena nilai $|thitung|=-2,868|> ttabel (2,09032)$ dan $Sig. (0,010) < \alpha (0.05)$,Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Senam *Roll* Depan kelas XI di SMK Widya Praja Ungaran. Rata-rata *pretest* hasil belajar sebesar 66,55 dan rata-rata *posttest* hasil belajar sebesar 75,75, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar senam lantai *roll* depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 15,56%.

Gambar 3 Grafik Hasil Belajar Senam Lantai Roll Depan Kelas Tata Boga 2 (*Project Based Learning*)



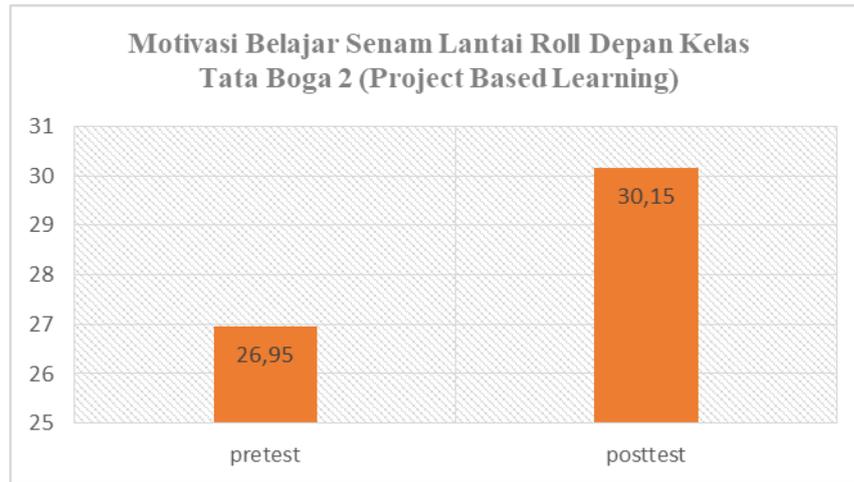
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Motivasi Belajar Kelas Tata Boga 2 (*Project Based Learning*)

Data	Rata-Rata	Peningkatan (%)	Thitung	Ttabel ($\alpha = 0.05, df = 19$)	Sig.
Pretest	26,95	11,87%	-4,824	2,09032	0,000
Posttest	30,15				

Sumber : Data primer penelitian yang diolah ,(2021)

Berdasarkan tabel perhitungan pada Tabel 12, untuk data motivasi belajar kelas Tata Boga 2 diperoleh nilai Thitung sebesar -5,811 dengan Ttabel ($\alpha = 0,05, df = 19$) sebesar 2,09032 dan nilai Signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai $|thitung| = |-4,824| > ttabel (2,09032)$ dan $Sig. (0,000) < \alpha (0,05)$, Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar Senam Roll Depan kelas XI di SMK Widya Praja Ungaran. Rata-rata *pretest* motivasi belajar sebesar 26,95 dan rata-rata *posttest* motivasi belajar sebesar 30,15, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar senam lantai roll depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 11,87%.

Gambar 4.4 Grafik Motivasi Belajar Senam Lantai Roll Depan Kelas Tata Boga 2 (*Project Based Learning*)



Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah pembelajaran penjas melalui media daring pada masa Covid-19 ini membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa siswa kelas XI Smk Widya Praja Unagaran dengan menggunakan materi senam lantai roll depan terdapat peningkatan hasil belajar dan motivasi yang signifikan, peningkatan tersebut diketahui *Based Learning* Dan *Project Based Learning* Hasil Belajar Rata-rata pretest hasil belajar sebesar 69,32 dan rata-rata posttest hasil belajar sebesar 79,09, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar senam lantai roll depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 14,10%. Rata-rata *Problem Based Learning* pretest hasil belajar sebesar 66,55 dan rata-rata *posttest* hasil belajar sebesar 75,75, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar senam lantai roll depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 15,56%. Dan diketahui Motivasi belajar siswa model pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Project Based Learning* Rata-rata pretest motivasi belajar sebesar

26,45 dan rata-rata posttest motivasi belajar sebesar 28,95, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar senam lantai *roll* depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 9,45%. Rata-rata pretest motivasi belajar sebesar 26,95 dan rata-rata *posttest* motivasi belajar sebesar 30,15, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar senam lantai *roll* depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 11,87%. Dari hasil penelitian di atas dapat diartikan bahawa pembelajaran penjas melalui daring pada masa covid-19 membuat siswa lebih maksimal belajar, siswa lebih dituntut untuk bisa memahami pembelajaran daring dan mencari solusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sehingga siswa lebih aktif berfikir dan lebih kritis dalam memahami pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran siswa saat belajar daring di rumah. Secara deskriptif dgn total 20 soal dan 10 bpendapat siswa terdiri 42 responden kelas XI Smk Widya Praja Ungaran. Hal ini dalam pembelajaran daring banyak kendala dalam hal jaringan internet dan siswa yang slowrespon saat pengisian. Pengisian soal dan kuesioner di lakukan secara online dengan memeberikan link googlr form pada siswa memalui aplikasi whatsapp group siswa mengisi. Berdasarkan penelitian ini bahwa pembelajaran daring dapat diterapkan pada siswa kelas XI Smk Widya Praja Ungaran untuk meningkatkan pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Project Based Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar melalui pembelajaran daring senam lantai roll depan. Motivasi belajar memiliki peningkatan yang signifikan siswa memiliki motivasi sangat baik saat daring siswa memecahkan masalah dengan baik siswa juga berpendapat dengan baik saat pembelajaran siswa memberi solusi.

SIMPULAN DAN SARAN

Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Senam *Roll* Depan kelas XI di SMK Widya Praja Ungaran. Rata-rata *pretest* hasil belajar sebesar 69,32 dan rata-rata *posttest* hasil belajar sebesar 79,09, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar senam lantai roll depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 14,10% dan hasil motivasi belajar siswa model pembelajar Rata-rata *pretest* motivasi belajar sebesar 26,45 dan rata-rata *posttest* motivasi belajar sebesar 28,95, sehingga terjadi

peningkatan motivasi belajar senam lantai roll depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 9,45%.

Ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar Senam Roll Depan kelas XI di SMK Widya Praja Ungaran. Rata-rata *pretest* motivasi belajar sebesar 26,95 dan rata-rata *posttest* motivasi belajar sebesar 30,15, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar senam lantai roll depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 11,87% dan hasil motivasi belajar sebesar 26,95 dan rata-rata *posttest* motivasi belajar sebesar 30,15, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar senam lantai roll depan siswa setelah diberikan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 11,87% Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dedy Ariyanto. (2012). Strategi Pembelajaran Problem Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Kuliah Ilmu Kealaman Dasar. FIPIKIP PGRI Jember
- Dyah Yuli Sugiarti. (2010). Mengenal Home Schooling Sebagai Pendidikan Alternatif. Yogyakarta: Diva Press
- Fathurrohman Muhammad. (2017) Model-Model Pembelajaran Inovatif. Seleman: Jogjakarta
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wena,Made. (2010). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Satuan Tinjauan Konseptual Operasional). Jakarta: Bumi Aksara.
- UU Nomor 9 Tahun 2009 Tentang Badan Hukum Pendidikan