



---

## **EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DRIBBLING DALAM PERMAINAN BOLA BASKET DI SMP NEGERI 23 KOTA MAKASSAR**

**Arianto<sup>1</sup>, Emiliyawati<sup>2</sup>, Hasbunallah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> PPG Universitas Negeri Makassar

Email: [ariantosain07@gmail.com](mailto:ariantosain07@gmail.com)

<sup>2</sup> PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: [jenarkidung@gmail.com](mailto:jenarkidung@gmail.com)

<sup>3</sup> PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: [hasbunallah.as@gmail.com](mailto:hasbunallah.as@gmail.com)

### **Artikel info**

*Received; 02-03-2023*

*Revised; 03-04-2023*

*Accepted; 04-05-2023*

*Published; 25-05-2023*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan Dribbling pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Makassar. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus: siklus I dan siklus II, sebagai langkah untuk memperbaiki hasil dari siklus sebelumnya. Subjek penelitian melibatkan 37 siswa kelas VIII. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning secara signifikan meningkatkan keterampilan Dribbling bola basket siswa. Data awal menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai ketuntasan, tetapi setelah tindakan di siklus I dan II, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus II, persentase siswa yang tuntas mencapai 78,13%, yang mengindikasikan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan strategi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam olahraga.

### **Key words:**

*Dribbling, Problem Based Learning*



artikel *global journal sport* dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

## **PENDAHULUAN**

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang terdapat didalam permainan, perlombaan dan kegiatan intensif dalam rangka memperoleh relevansi kemenangan dan prestasi optimal. Dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pasal 1 ayat 4 juga menjelaskan bahwa “Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial” (Maliki et al., 2017). Menurut (Sitepu, 2018) Olahraga bola basket terdiri atas 2 regu setiap regu berjumlah 5 orang dan 2 wasit untuk mengatur jalannya kompetisi. Pada bola basket, kemenangan sebuah tim ditentukan oleh jumlah skor yang dicetak pada setiap pertandingan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Fauzi et al., 2015) yang mengemukakan bahwa regu atau tim yang memperoleh skor terbanyak dalam sebuah pertandingan, maka regu itulah yang

dinyatakan sebagai pemenang. Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia yang Penggemarnya berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan, menyehatkan.

Model pembelajaran adalah suatu metode yang diterapkan untuk meningkatkan partisipasi, sikap, dan pengetahuan siswa. Ini sejalan dengan pendapat Hanafiah dalam (Hutabarat & Nasution, 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengatasi perubahan perilaku peserta didik secara adaptif dan generatif.

Keterampilan keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, dribel, dan rebound, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini Oliver dalam tulisan (Siregar & Abady, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan kemampuan Dribbling dalam permainan bola basket di SMP Negeri 23 Makassar. Model PBL merupakan pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah nyata, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam. Dalam konteks pendidikan olahraga, PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan fisik dan mental siswa. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterampilan teknis mereka. Hal ini karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (Widyastuti & Airlanda, 2021)

Penelitian lain menekankan bahwa model PBL dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam konteks Dribbling bola basket, siswa tidak hanya belajar teknik dasar, tetapi juga bagaimana menerapkan teknik tersebut dalam situasi permainan yang berbeda. Dengan demikian, PBL tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga proses belajar yang mendalam (Surtikawati et al., 2022).

Salah satu studi menunjukkan bahwa implementasi PBL dalam pembelajaran olahraga menghasilkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang diajarkan dengan model PBL menunjukkan peningkatan kemampuan Dribbling yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa PBL dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pengajaran olahraga (Suhaeni & Sunarti, 2020).

Pentingnya kolaborasi dalam PBL juga menjadi faktor kunci dalam peningkatan keterampilan Dribbling. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah terkait teknik Dribbling, sehingga mereka belajar dari satu sama lain dan mengembangkan kemampuan sosial mereka. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi antar siswa selama proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan teknik secara lebih efektif (Aini, 2018). Dalam penerapan PBL, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa guru yang terampil dalam menerapkan PBL dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung, di mana siswa merasa nyaman untuk bereksperimen dan belajar dari kesalahan mereka. Hal ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan Dribbling, di mana latihan dan umpan balik sangat diperlukan (Nur, 2016)..

Studi lain juga menemukan bahwa penggunaan alat bantu visual dan demonstrasi selama proses PBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik Dribbling. Dengan melihat langsung bagaimana teknik dilakukan, siswa lebih mampu menirunya dan menerapkannya dalam latihan mereka sendiri. Ini menegaskan pentingnya kombinasi antara teori dan praktik

dalam pembelajaran olahraga. Keberhasilan model PBL juga terlihat dari peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan PBL tidak hanya meningkat kemampuan teknisnya, tetapi juga aspek kognitif dan afektif. Mereka menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk berlatih lebih keras, yang merupakan faktor penting dalam penguasaan keterampilan Dribbling.

Melihat dari berbagai penelitian di atas, jelas bahwa model pembelajaran Problem Based Learning memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan Dribbling pada permainan bola basket di kalangan siswa SMP. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada bagaimana penerapan model ini dapat dilakukan secara efektif di SMP Negeri 23 Kota Makassar serta dampaknya terhadap kemampuan bermain bola basket siswa. Akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pengajaran olahraga di sekolah-sekolah, serta memberikan wawasan baru tentang bagaimana pendekatan berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam konteks olahraga seperti bola basket.

## **METODE PENELITIAN**

Masalah yang diteliti berfokus pada proses pembelajaran di dalam kelas, khususnya yang melibatkan siswa dan guru (Arikunto, 2021). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jika diterapkan dengan baik (Syarifudin, 2021). Pihak-pihak yang terlibat harus secara sadar mendeteksi dan mengatasi masalah yang muncul melalui tindakan yang bermakna dan terukur. Dalam penelitian ini, subjeknya adalah 37 siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Makassar. Penilaian hasil belajar mencakup tiga aspek: kognitif, untuk mengukur pengetahuan siswa tentang bola basket, khususnya dribble; afektif, untuk menilai perilaku siswa selama pembelajaran; dan psikomotor, untuk menilai praktik siswa dalam melaksanakan Dribbling.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan oleh peneliti terkait pelaksanaan pembelajaran PJOK. Fokus utama penelitian ini adalah pada tiga aspek penilaian: kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan tujuan khusus untuk meningkatkan hasil belajar Dribbling melalui metode model pembelajaran Problem Based Learning pada siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Makassar. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk memahami kondisi di dalam kelas. Observasi ini penting untuk merumuskan langkah-langkah tindakan yang akan diambil. Berikut adalah Tabel 4.1 yang menampilkan hasil data awal:

**Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal**

<b>No</b>	<b>Ketuntasan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
1	>75	6	16.22%

2	<75	31	83.78%
	<b>Jumlah</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

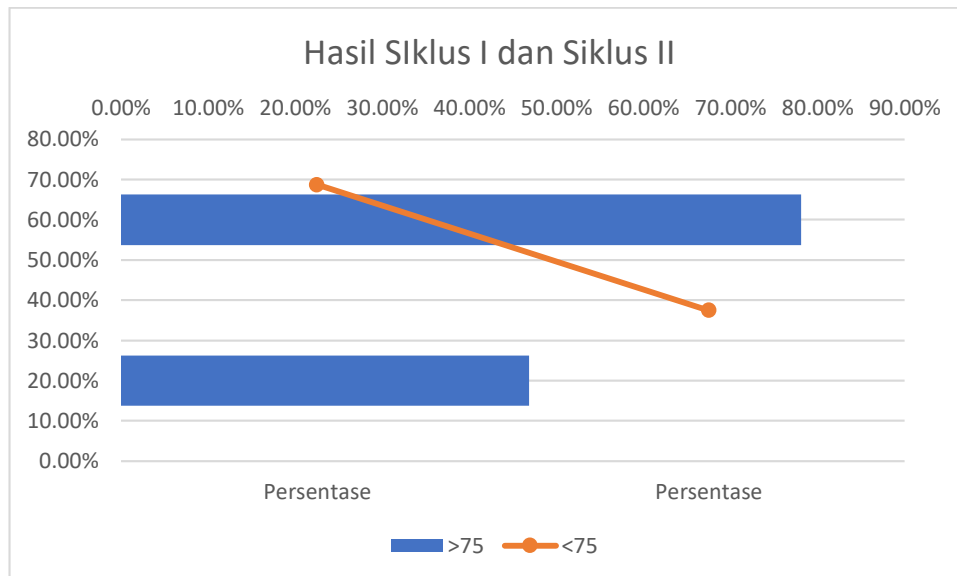
Hasil data awal dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan Dribbling bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Makassar masih tergolong rendah. Dari total 37 siswa, hanya 6 siswa (16,22%) yang mencapai ketuntasan di atas nilai 75, sedangkan 31 siswa (83,78%) berada di bawah standar ketuntasan. Angka ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum menguasai keterampilan dasar yang diperlukan dalam permainan bola basket, khususnya dalam teknik Dribbling. Situasi ini menjadi dasar bagi penerapan model pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning , yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dengan mendorong kerja sama dan interaksi di antara mereka selama proses pembelajaran. Data awal ini memberikan gambaran jelas tentang tantangan yang harus diatasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam olahraga ini.

Data yang dikumpulkan dari setiap siklus berasal dari hasil observasi dan penilaian unjuk kerja berdasarkan indikator yang tercantum dalam rubrik penilaian. Setiap skor yang diperoleh siswa dibagi dengan skor maksimal, kemudian dikalikan dengan 100% untuk mendapatkan nilai akhir masing-masing siswa. Nilai ini akan menentukan apakah siswa dinyatakan tuntas atau tidak, sehingga dapat melanjutkan ke siklus II. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II, hasilnya disajikan dalam Tabel 1. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus berulang, yaitu Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan tindakan yang dilakukan di setiap siklus, persentase proses dan hasil belajar dari kegiatan pembelajaran dapat diketahui. Hasil yang diperoleh akan dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Berdasarkan Siklus I dan II**

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	15	46.88%	25	78.13%
2	<75	22	68.75%	12	37.50%
	<b>Jumlah</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Hasil dari siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan siswa. Pada siklus I, dari total 37 siswa, hanya 15 siswa (46,88%) yang mencapai ketuntasan di atas nilai 75, sementara 22 siswa (68,75%) masih berada di bawah ketuntasan. Namun, setelah penerapan tindakan di siklus II, ada perubahan yang menggembirakan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 25 siswa (78,13%), sedangkan siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 12 siswa (37,50%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Data ini mengindikasikan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan, serta menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam proses belajar mengajar antara siklus I dan II.



Dalam penelitian ini, fokus utama adalah untuk meningkatkan keterampilan Dribbling bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Makassar melalui penerapan model pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning . Pada data awal, hanya 16,22% siswa yang mencapai ketuntasan, dengan 83,78% siswa berada di bawah nilai standar. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan dalam menguasai keterampilan dasar yang penting untuk permainan.

Setelah penerapan tindakan pada siklus I, hasil menunjukkan bahwa 46,88% siswa berhasil mencapai ketuntasan. Meskipun ada kemajuan, hampir setengah dari siswa masih belum memenuhi standar. Data ini menjadi dasar untuk perbaikan di siklus II. Dalam siklus II, ada peningkatan signifikan, di mana 78,13% siswa berhasil mencapai ketuntasan. Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas juga terlihat, dari 22 siswa di siklus I menjadi 12 siswa di siklus II.

Peningkatan hasil belajar antara siklus I dan II mengindikasikan efektivitas model pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning yang diterapkan. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa, yang esensial dalam permainan bola basket. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode yang tepat dapat membawa dampak positif terhadap perkembangan keterampilan siswa, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

## Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning secara signifikan meningkatkan keterampilan Dribbling bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Makassar. Data awal mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan, namun setelah penerapan tindakan di siklus I dan II, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus II, persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 78,13%, menunjukkan efektivitas metode yang digunakan. Selain meningkatkan keterampilan teknis, model pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning juga berhasil mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya

dalam olahraga bola basket.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. (2018). Efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning (pbl) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. UIN Raden Intan Lampung.
- Arikunto, S. (2021). Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3. Bumi Aksara.
- Fauzi, M. K., Priyanto, P., & Suratman, S. (2015). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR CHEST PASS BOLABASKET MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 4(1).
- Hutabarat, D. A., & Nasution, U. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Dengan Menggunakan Problem Based Learning Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas Xi Smk Swasta Jambi Medan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 18(2), 18.
- Maliki, O., Hadi, H., & Royana, I. F. (2017). Analisis Kondisi Fisik Pemain Sepak Bola Klub Persepu Upgris Tahun 2016. *Jendela Olahraga*, 2(2).
- Nur, S. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat.
- Siregar, F. S., & Abady, A. N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Komando. *Jurnal Prestasi*, 3(5), 34–41.
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat permainan bola basket untuk anak usia dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27–33.
- Suhaeni, N. S. N., & Sunarti, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Peningkatan Keterampilan Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Sosialita*, 14(2).
- Surtikawati, E., Desstya, A., & Fathoni, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Di Kelas VI SD N 2 Girimarto. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 76–91.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas model Problem Based Learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129.