

## PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN BOLA BASKET TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRISTIS SISWA SMP

Ine Rahayu Purnamaningsih<sup>1</sup>, Dzakia Mutia Syahidah<sup>2</sup>, Muadz Alkhudhry Nuur<sup>3</sup>,  
Mochammad Ikhsanul Al Raffi<sup>4</sup>, Arya Yudha Septian<sup>5</sup>  
[ine.rahayu@fkip.unsika.ac.id](mailto:ine.rahayu@fkip.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [2210631070117@student.unsika.ac.id](mailto:2210631070117@student.unsika.ac.id)<sup>2</sup>,  
[alkhudhrynur17@gmail.com](mailto:alkhudhrynur17@gmail.com)<sup>3</sup>, [ikhsanul.alraffi@gmail.com](mailto:ikhsanul.alraffi@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[2210631070054@student.unsika.ac.id](mailto:2210631070054@student.unsika.ac.id)<sup>5</sup>  
Universitas Singaperbangsa Karawang

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan motorik terhadap keterampilan dasar pembelajaran bola basket peserta ekstrakurikuler di SMK Teknologi Karawang jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen “one group pretest-posttest design”. Populasi penelitian ini adalah peserta kegiatan pembelajaran bola basket. Hasil dan kesimpulan mengenai pengaruh pembelajaran bola basket terhadap keterampilan teknik dasar bola basket. Dengan menggunakan keterampilan motorik sebagai terapi dalam kegiatan pembelajaran keterampilan dasar futsal terjadi perubahan atau peningkatan dalam pelaksanaan keterampilan teknik dasar bola basket.

**Kata Kunci:** Berisikan 1 Atau Maksimal 5 Kata Atau Frase Yang Penting, Spesifik, Atau Representatif Bagi Artikel Ini.

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of motor training on the basic basketball learning skills of extracurricular participants in Vocational School of Technology Karawang, the type of research used is an experimental "one group pretest-posttest design". The population of this study were participants in basketball learning activities. Results and conclusions regarding the influence of basketball learning on basic basketball technical skills. By using motor skills as therapy in basic futsal skills learning activities, changes or improvements occur in the implementation of basic basketball technical skills.*

**Keywords:** *Contains 1 Or A Maximum Of 5 Important, Specific, Or Representative Words Or Phrases For This Article.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik.

Pendidikan berasal dari kata pedagogik, “paid” yang memiliki arti anak dan “agogos” yang berarti membimbing. Istilah pedagogik dapat diartikan sebagai ilmu atau seni dalam mengajar anak. Pendidikan adalah upaya yang terencana, sistematis, dan terus-menerus dilakukan untuk meningkatkan taraf kehidupan seseorang. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan bagian

dari masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Sugiarta et al., 2019: 128). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dapat mencerdaskan dan menyehatkan anak di Indonesia demi keselamatan dan kebahagiaannya

Kurikulum Merdeka adalah gagasan yang dicanangkan oleh Nadiem Makarim, Mendikbudristek untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang unggul dengan mengutamakan pendidikan karakter. Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk menciptakan peserta didik yang kritis, kreatif, kolaboratif dan terampil (Widiyono et al., 2021: 104). Perkembangan pendidikan di Indonesiaselaras dengan perkembangan industri 4.0, bahwa setiap individu harus mampumenguasai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia agar dapat bersaing (Yamin & Syahrir, 2020: 126)

Permainan bola basket merupakan permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Bola besar dioper, di gelindingkan, dipantulkan ke lantai dan tujuannya adalah memasukkan bola ke dalam keranjang (ring) lawan. Permainan bola basket dimainkan oleh dua regu (team) yang masing-masing regu terdiri atas 5 pemain. Tujuan dari kedua regu adalah mendapatkan angka (point) sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola basket ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan angka (peraturan resmi permainan bola basket tahun 2006 PB PERBASI). Permainan bola basket memiliki gerakan dasar yang memuat keterampilan meliputi:1) memantulkan (dribbling), 2) mengoper (passing), dan menembak (shooting).

Menurut (A. Syarifuddi, A, 2003) menembakkan bola basket (shooting) adalah cara memasukkan bola basket ke dalam keranjang. Performance skills dalam model permainan bola basket dilakukan dengan maksud agar dapat dimainkan oleh siswa sebagai media pembelajaran gerak yang efektif dan efisien Dalam usaha pengembangan model permainan, perlu diperhatikan rambu-rambu sebagai berikut: a. Mengurangi jarak b. Memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor/poin c. Menganalisa posisi sesuai dengan kemampuan siswa yang cacat d. Memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan lebih mudah (Siedentop, 1994).

Dari hasil observasi peneliti dapat melihat dari beberapa permasalahan sekolah di antara nya mempunyai kekurangan fasilitas seperti bola basket dan kun .dari bebrapa siswa juga mengeluh dengan fasilitas yang kurang mempuni.Dari siswa ,banyak yang kurang meminati permainan bola basket.Banyak nya siswadi saat melakukan pembelajaran bolas basket banyak duduk berteduh dan teidak memperhatikan disaat gguru menjelaskan .dsri siswa juga banyak kurang mengerti tentang materi bola basket seperti cara melakukan chest pass,over head pas,dan cara dribble.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hiotesis dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen, survei, yang memerlukan data statistika. Emzir (2017:28). Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen, harus diadakan kegiatan percobaan dengan perlakuan atau “Treatment” untuk mengetahui hasil dari pengaruh variabel-variabel yang diteliti. Selain itu, penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode adalah one group pre test-post test design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan

kelompok sebelum diberi perlakuan. penelitian eksperimen yang bertujuan untuk meningkatkan model Problem Based Learning dalam pembelajaran permainan bola basket terhadap keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Adapun desain penelitian dalam penelitian adalah menggunakan desain sebagai berikut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data keterampilan dasar yang diperoleh dalam penelitian ini akan digunakan untuk menarik kesimpulan terkait dengan masalah penelitian, hipotesis penelitian dan tujuan penelitian. Hasil dan tujuan penelitian digunakan sebagai data analisis. Data yang digunakan dalam analisis adalah hasil pengukuran dari awal perlakuan hingga akhir perlakuan. Treatment dilakukan dalam 4 kali resepsi. Di bawah ini informasi hasil perolehan keterampilan dasar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-rata, Standard Deviasi dan Varians

KETERANGAN	PRETEST	POSTEST
<b>MEAN</b>	16,9	31,6
<b>STANDAR DEVITATION</b>	1,894	1,773
<b>VARIAN</b>	3,588	3,588
<b>MINIMUM</b>	14	28
<b>MAXIMUM</b>	20	34

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada tabel di atas, maka keterampilan dasar siswa SMPIT Insan Harapan bila dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu. pretest dan posttest. Nilai minimum pre-test adalah 14, nilai maksimum adalah 20, nilai rata-rata adalah 16,9, standar deviasi adalah 1,89, dan varians adalah 3,588, sedangkan nilai minimum post-test adalah 28, nilai maksimum adalah 34, nilai rata-rata adalah 31,6, deviasi standarnya adalah 1,773, sehingga variansnya adalah 3,588 dari data perhitungan tes menyimpulkan bahwa kemampuan dasar pembelajaran bola basket meningkat

## 2. Penguji Persyaratan Analisi (Uji Hipotesis)

### A. Uji Normalitas

Pada penelitian ini dilakukan uji Normalitas dengan uji One Sample Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan alat aplikasi IBM SPSS Statistics 26. Data hasil perhitungan uji normalitas peluru siswa SMPIT Insan Harapan kelas VIII ada pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Dasar Siswa

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.274	42	<,001	.857	42	<,001
posttest	.293	42	<,001	.833	42	<,001

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar Pengambilan Keputusan:

- 1) Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Pengambilan keputusan:

Data yang diperoleh pada tabel Tests of Normality menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 untuk data Pre-Test dan 0,001 untuk data Post-Test, dimana  $0,001 < 0,005$  yang artikan data berdistribusi tidak normal. dengan demikian persyaratan untuk uji paired t-test TIDAK TERPENUHI. Maka harus menggunakan Uji Wilcoxon.

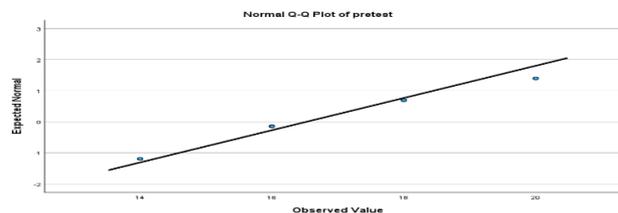
Langkah selanjutnya untuk persyaratan pengujian statistik adalah uji homogenitas. Pengujian ini menggunakan oneway anova test. pengujian melalui SPSS 26. Berikut hasil pengujian homogenitas yang dapat dilihat.

## B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data penelitian dinyatakan homogen atau tidak, dan merupakan pengujian untuk mencari kesamaan antara variabel X dan variabel Y. Lalu, langkah untuk melakukan pengujian ini dengan cara membandingkan dengan hasil data yang besar dengan hasil data yang kecil. Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pengujian statistik dengan bantuan SPSS 26 for windows dengan taraf signifikansi yang ditentukan adalah 0.05.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Keterampilan Berpikir Kritis

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretest	Based on Mean	2.646	2	38	.084
	Based on Median	1.358	2	38	.269
	Based on Median and with adjusted df	1.358	2	36.497	.270
	Based on trimmed mean	2.744	2	38	.077



Gambar 1. Memunculkan Diagram

Dasar Pengambilan Keputusan:

- 1) Jika nilai Sig pada Based on Mean  $> 0,05$  maka data Homogen
- 2) Jika nilai Sig pada Basen on Mean  $< 0,05$  maka data Tidak Homogen

Pengambilan Putusan:

Berdasarkan pada tabel uji Homogeneity diperoleh nilai Sig Based on Mean sebesar  $0,077 > 0,05$  yang dimana artinya data bersifat Homogen.

Wilcoxon Signed Ranks Test

### Output 1

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_Test - Pre_Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	42 <sup>b</sup>	21.50	903.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	42		

a. Post\_Test < Pre\_Test

b. Post\_Test > Pre\_Test

c. Post\_Test = Pre\_Test

1. Negative Rank atau selisih (negatif) antara hasil belajar Penjas untuk pretest dan posttest adalah NOL, baik itu pada nilai N, Mean Rank atau Sum of Ranks. Nilai NOL ini menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai Pretest ke nilai Posttest.
2. Pada positif Ranks atau selisih (positif) antara hasil belajar Penjas untuk Pretest dan Posttest terdapat 42 data positif (N), artinya 42 siswa mengalami peningkatan hasil belajar Penjas. Mean Rank atau rerata peningkatan tersebut sebesar 21,50, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Ranks sebesar 903,00.
3. Ties adalah kesamaan nilai Pretest dan Posttest. Nilai Ties adalah NOL, artinya bahwa tidak ada nilai yang sama antara pretest dan posttest.

## Output 2

	Post_Test - Pre_Test
Z	-5.718 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan table output Test statistics, diketahui Asymp Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar penjas untuk pretest dan posttest, artinya terdapat Pengaruh Problem Based Learning Dalam Permainan Bola Basket Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Smp.

### Pembahasan

Temuan hasil hipotesis menjelaskan bahwa terdapat peningkatan antara nilai pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPIT Insan Harapan yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning adalah alasan konseptual. Temuan dilapangan pembelajaran penjas dengan materi bola basket yang disajikan melalui pembelajaran model Problem Based Learning memberikan siswa untuk mengeksplorasi gerakan dengan memecahkan permasalahan disetiap sub pembelajaran bola basket yang diberikan. Pembelajaran ini merupakan salah satu cara agar siswa dapat berpikir kritis dalam memecahkan setiap masalah dalam sebuah pembelajaran.

Ditolaknya hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan peningkatan skor antara skor pretest dan posttest pada minat belajar siswa kelas VIII SMPIT Insan Harapan Yang menggunakan model pembelajaran konvensional (Direct Instruction) karena ada alasan faktor pemberian perlakuan yang berbeda pada kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Berbeda dengan kelompok eksperimen, kelompok kontrol yang diberikan perlakuan yang berbeda cenderung kurang respek pada perlakuan yang diberikan sehingga penampilan pada kelompok kontrol pada saat perlakuan menjadi kurang baik dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Sesuai dengan temuan penelitian, penyajian model pembelajaran konvensional (Direct Instruction) dalam penjas pada siswa sebaiknya selalu memperhatikan komunikasi yang dijalin oleh guru dan siswa melalui feedback yang diberikan oleh guru untuk menjaga fokus siswa dalam belajar tentang dan melalui gerak, selain itu sebaiknya guru tidak menyajikan tugas gerak yang sulit untuk dilakukan siswa karena itu akan menimbulkan rasa frustrasi atau kurang senangnya siswa enggan melakukan gerakan itu bahkan tidak mau lagi mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani

Oleh karena itu, guru perlu membangkitkan ketetrampilan berpikir kritis siswa agar pelajaran yang diberikan mudah dipahami dan mampu dapat di terapkan sesuai apa yang di sampaikan oleh guru. Untuk itu guru harus bisa memanfaatkan ketetrampilan berpikir kritis belajar siswa dengan menyediakan kondisi yang mendukungnya. ketetrampilan berpikir kritis ini berhubungan dengan kebutuhan siswa untuk mengetahui sesuatu dari objek yang dipelajarinya. Disinilah guru memegang peranan penting sebagai penentu dan pencipta kondisi pembelajaran yaitu dengan menggunakan pemilihan metode, model dan media pembelajaran yang sesuai dan interaktif.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengelolaan data yang sudah dihitung dan dianalisis oleh peneliti maka telah diperoleh jawaban dari ketiga pertanyaan yang lebih diajukan sebelumnya oleh peneliti. Berikut merupakan hasil dan jawaban sekaligus kesimpulan dari penelitian tentang Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Bola Basket Siswa Sekolah Menengah Pertama.

1. Terdapat peningkatan keterampilan berpikir siswa melalui model Problem Based Learning dalam pembelajaran permainan bola Basket. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya temuan dilapangan dalam pembelajaran penjas dengan materi bola basket yang disajikan melalui model Problem Based Learning yang diberikan kepada siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran bola basket. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning situasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan siswa berpikiri lebih kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan. Selain itu model Problem Based Learning mengarahkan siswa agar lebih mandiri dalam memecahkan sebuah permasalahan sehari-hari.
2. Terdapat peningkatan keterampilan berpikir siswa melalui model pembelajaran konvensional (Direct Instruction) dalam permainan bola basket. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaan perlakuan yang diberikan menggunakan model pembelajaran Konvensional (Direct Instruction) Perlakuan yang diberikan kepada kelompok kontrol cenderung berbeda dengan kelompok eksperimen, kelompok kontrol kurang respek terhadap perlakuan yang diberikan guru pengajar dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Konvensional (Direct Instruction). Sesuai dengan temuan yang terjadi dilapangan, penyajian model pembelajaran Konvensional (Direct Instruction) siswa kurang berekpresi dalam setiap pembelajaran, kurang antusias, dan cenderung berpusat pada guru dan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa agar siswa lebih aktif, oleh karena itu siswa kurang berkembang dalam pembelajaran.
3. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir siswa melalui model Problem Based Learning yang lebih efektif dari pada model pembelajaran Konvensional (Direct Instruction) dalam permainan bola basket terhadap keterampilan berpikir siswa. Hal tersebut dibuktikan dalam temuan dilapangan dengan kedua model tersebut disajikan dengan perlakuan yang berbeda yang dapat membuat perbedaan hasil peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa berbeda. Berdasarkan temuan secara praktis dari hasil penelitian bahwa model Problem Based Learning yang lebih efektif dari pada model pembelajaran Konvensional (Direct Instruction). Selain dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa model Problem Based Learning juga dapat memberikan siswa agar lebih mandiri, kreatif, bekerjasama dan berdiskusi dalam memecahkan permasalahan yang diperikan oleh guru disetiap pembelajaran. diketahui nilai sig. Model  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima, artinya ketetrampilan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran konvensional (Direct Instruction) dalam pembelajaran permainan bola basket meningkat signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fuad, N. M. (2012). Penerapan Pembelajaran Model Siklus Belajar (Learning Cycle) Berbasis Inkuiri untuk Membantu Siswa dalam Menemukan Konsep Akomodasi Mata pada siswa SMP Negeri 2 Puncu. Prosiding Seminar Nasional Sains 2012 "Re-Orientasi Pembelajaran Sains" (pp. 111-119). Surabaya: Unesa Press.
- Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). Human motor development: A lifespan approach. Routledge..
- Rahayu, E.T. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan. Bandung: Alfabet.
- Syariful Bahri Djamarah. (2015). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta. Aan Sujanta Wisahati. (2010). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Naional. Tim Media Transformasi. Buku Pintar Pendidikan Jasmani.
- Tandon, P. S., Tovar, A., Jayasuriya, A. T., Welker, E., Schober, D. J., Copeland, K., ... Ward, D. S. (2016). The relationship between physical activity and diet and young children's cognitive development: A systematic review. Preventive Medicine Reports, 3, 379–390.

<https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2016.04.003>.

Universitas Singaperbangsa Karawang. Buku Panduan Penulisan Skripsi. Vivi Hafipah (2014) Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket.

Whitehead, M. (2013). Stages in physical literacy journey. ICSSPE Bulletin–Journal of Sport Science and Physical Education, 65. Retrieved from [http://www.icsspe.org/sites/default/files/bulletin65\\_0.pdf#page=29](http://www.icsspe.org/sites/default/files/bulletin65_0.pdf#page=29). Diakses tanggal 13 Januari 2020.