

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
TEHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BOLA BASKET DI SMA NEGERI 2  
LAMONGAN**

**Rafly Ibrahim Al Ihsani<sup>1</sup>, Abdul Rachman Syam Tuasikal<sup>2</sup>**  
[rafly.21053@mhs.unesa.ac.id](mailto:rafly.21053@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [rachmantuasikal@unesa.ac.id](mailto:rachmantuasikal@unesa.ac.id)<sup>2</sup>  
**Universitas Negeri Surabaya**

**ABSTRAK**

Model pembelajaran *Problem Based Learning* PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mampu memicu siswa untuk belajar dan bekerja keras dalam memecahkan suatu permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain penelitian *Randomized Control Group Pre-test Post-test Design*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Lamongan dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas X6 sebagai kelas eksperimen (35 siswa) dan kelas X7 sebagai kelas kontrol (35 siswa). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup penilaian pengetahuan dan keterampilan *passing*. Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*, serta *Mann-Whitney U Test*. Pada uji *Wilcoxon Signed Rank Test* nilai antara *pre-test* dan *post-test* pengetahuan kelas kontrol mendapat nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ). Kemudian nilai antara *pre-test* dan *post-test* pengetahuan kelas eksperimen mendapat nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ). Sedangkan pada aspek keterampilan, nilai antara *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol yaitu 0,000 ( $< 0,05$ ) dan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen mendapat nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ). Dari hasil uji *wilcoxon* tersebut masing-masing aspek menunjukkan ada pengaruh signifikan. Kemudian, pada uji *mann whitney* hasil *post-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada hasil belajar pengetahuan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), sedangkan pada hasil belajar keterampilan nilai signifikansinya sebesar 0,024 ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan model PBL terhadap hasil belajar. Peningkatan hasil belajar pengetahuan pada kelas eksperimen sebesar 29,15% (kategori peningkatan rendah), dengan rata-rata nilai awal 64,69 dan rata-rata nilai akhir 83,54. Sedangkan peningkatan keterampilan sebesar 32% (kategori sedang), dari nilai rata-rata awal 10 menjadi 13,20. Di sisi lain, kelas kontrol mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 18,65% (kategori rendah) dan peningkatan keterampilan sebesar 20,61% (kategori rendah). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan *passing* bola basket.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, *Passing*, Bola Basket.

**ABSTRACT**

*The Problem Based Learning (PBL) model is a learning approach that encourages students to study and work hard in solving problems. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model on learning outcomes in basketball passing skills. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Randomized Control Group Pre-test Post-test Design. The study was conducted at SMA Negeri 2 Lamongan, involving two classes: class X6 as the experimental group (35 students) and class X7 as the control group (35 students). The instruments used in this study included assessments of knowledge and passing skills. Data analysis techniques consisted of descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, homogeneity test, Wilcoxon Signed Rank Test, and Mann-Whitney U Test. The Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ) for the knowledge pre-test and post-test in both the control and experimental groups. For the skill aspect, the significance value was also 0.000 ( $< 0.05$ ) in both*

*groups. These results indicate a significant effect within each group. Furthermore, the Mann-Whitney U Test on post-test scores between the control and experimental groups showed a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ) for knowledge and 0.024 ( $< 0.05$ ) for skills, indicating a significant effect of the PBL model on learning outcomes. The improvement in knowledge learning outcomes in the experimental group was 29.15% (low category), with an average pre-test score of 64.69 and a post-test score of 83.54. Meanwhile, the improvement in skills was 32% (moderate category), increasing from a pre-test average of 10 to a post-test average of 13.20. On the other hand, the control group experienced an 18.65% improvement in knowledge (low category) and a 20.61% improvement in skills (low category). Therefore, it can be concluded that the Problem Based Learning model has a positive and significant effect on improving knowledge and basketball passing skill learning outcomes.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Learning Outcomes, Passing, Basketball, Experiment.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses adaptasi melalui aktivitas fisik yang mencakup aspek organ tubuh, neuromuskular, intelektual, sosial, budaya, emosional, serta etika (Iyakrus, 2018). Pendidikan jasmani memiliki peran yang signifikan dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan fisik, olahraga, dan kesehatan yang disusun secara sistematis. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mendorong perkembangan psikologis dan fisik peserta didik, serta membentuk gaya hidup sehat dan bugar.

Dalam upaya mewujudkan pertumbuhan fisik, peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani, pengembangan kemampuan dan keterampilan, kecerdasan, serta pembentukan karakter dan kepribadian yang seimbang, pendidikan jasmani berfungsi sebagai proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan terstruktur. Proses ini ditujukan kepada individu baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat, melalui berbagai bentuk aktivitas fisik (S. Arifin, 2017). Dengan demikian, pendidikan jasmani menjadi salah satu sarana penting dalam mendukung pembentukan masyarakat Indonesia yang berkualitas, berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Dalam kehidupan sehari-hari, menjaga kesehatan, khususnya kebugaran jasmani, merupakan suatu keharusan. Hal ini sejalan dengan pandangan (Z. Arifin, 2018) yang menyatakan bahwa kebugaran jasmani merupakan kondisi fisik seseorang yang memiliki peranan penting dalam mendukung aktivitas harian. Setiap individu idealnya memiliki tingkat kebugaran jasmani yang optimal. Perlu dipahami bahwa seseorang yang sehat belum tentu bugar, namun individu yang memiliki kebugaran jasmani yang baik dapat dipastikan berada dalam kondisi sehat..

Passing dalam bola basket merupakan gerak fundamental namun sering diabaikan untuk dilatih. Padahal, mengembangkan kemampuan passing sangat menunjang kesuksesan tim saat melakukan olahraga bola basket (Dinata & Lismadiana, 2019). Kemampuan passing yang baik memungkinkan tim untuk menjaga alur permainan, menciptakan ruang, dan memberikan peluang mencetak poin secara efektif. Tanpa penguasaan gerak passing yang memadai, strategi tim menjadi mudah terbaca lawan, sehingga menghambat keberhasilan dalam pertandingan.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara bersama guru, permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PJOK materi bola besar bola basket di SMA Negeri 2 Lamongan disebabkan karena kurangnya sarana prasarana dan penyampaian guru dalam menerangkan materi serta model pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menarik perhatian para siswa. Sebagai contoh, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang merupakan model sering digunakan di banyak sekolah atau model pembelajaran yang bersifat umum yang di dalam penggunaannya tanpa menyesuaikan sifat dan karakter siswa maupun materi pembelajaran (Fauzan & Arifin, 2017). Oleh sebab itu, guru perlu memahami setiap sifat serta karakteristik siswa dan tak lupa hal tersebut perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kurikulum yang berlaku saat ini. Selain itu, guru juga diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik akhirnya siswa jadi antusias untuk mengikuti pembelajaran dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Dalam merancang program pembelajaran hendaklah dilakukan dengan menggunakan metode atau jenis semenarik mungkin, khususnya di era globalisasi yang dimana hampir semua kalangan berlomba-lomba dalam adu kreatifitas. Karena itu guru harus mencari sebuah inovasi dan memanfaatkan sebuah teknologi untuk digunakan mencari referensi tentang model pembelajaran. Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran) dalam rangka meningkatkan kegiatan belajar mengajar klaim (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Ini bertujuan agar antusias para siswa saat melakukan aktivitas belajar meningkat dan hal ini pula yang

menjadi suatu usaha guru untuk membuat sedemikian rupa inovasi pembelajaran dan harus menyesuaikan dengan karakteristik setiap siswa yang di ajarnya.

Problem Based Learning (PBL) ialah sebuah model pembelajaran dari sebuah masalah asli (nyata tanpa di sengaja) sebagai latar belakang untuk siswa dapat menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan menemukan pengetahuan baru (Saputra, 2021). Model pembelajaran ini sangat diperlukan siswa karena model ini bertumpu pada sebuah masalah. Oleh karena itu siswa akan melatih dan menerapkan pengetahuan atau pola pikir nya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Siswa juga akan memperoleh sikap dan kemampuan yang diperlukan untuk berkolaborasi, bertukar informasi, perhatian, ingin tahu, dan saling menghormati.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMAN 2 Lamongan bersama guru mata pelajaran PJOK, penulis menemukan bahwa pembelajaran pada materi passing bola basket masih belum optimal. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi teknik dasar passing bola basket. Penelitian oleh (Maarisit, 2023) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket” serta oleh (Putra et al., 2023) yang berjudul “Model PBL Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Teknik Dasar Chest Pass dan Bounce Pass Bola Basket” sama-sama menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, model pembelajaran PBL belum pernah diterapkan secara sistematis di SMAN 2 Lamongan, khususnya dalam konteks pembelajaran passing bola basket. Oleh karena itu, penulis merasa perlu melakukan sebuah penelitian eksperimen untuk menguji pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar passing bola basket di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan data awal berupa pre-test dan data akhir berupa post-test untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model PBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengangkat judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Passing Bola Basket di SMA Negeri 2 Lamongan”.

## **METODE**

Penulis menggunakan bentuk pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dalam penyusunan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan untuk memvisualisasikan suatu peristiwa dikenal sebagai penelitian deskriptif (Maksum, 2018). Sedangkan, menurut (Sulistiyawati et al., 2022) Studi deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang mendefinisikan atau menjelaskan sesuatu yang diteliti apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati menggunakan angka. Rancangan penelitian eksperimen dengan metode eksperimen semu atau disebut (Quasi-experiment), karena dalam penelitian ini terdapat pelaksanaan perlakuan dan juga tingkat keberhasilan. Penelitian eksperimen ini memakai 2 (dua) kelompok dan dibedakan dari cara pemberian perlakuannya berbeda. Pertama model pembelajaran PBL dan kedua model pembelajaran konvensional.

Penulis menggunakan desain penelitian Randomized Control Group Pre-test-post-test design. Desain yang tergolong mendekati sempurna yakni semua aspek dalam penelitian ada di dalam nya yaitu kelompok kontrol (threatment), menempatkan subjek secara acak, dan adanya pre-test-post-test untuk mengetahui keefisienan dari threatment yang diberikan (Maksum, 2018).

<b>T1</b>	<b>X</b>	<b>T2</b>
<b>T1</b>	-	<b>T2</b>

Keterangan:

T1 : *Pre-test* (tes awalan yang dilakukan sebelum adanya perlakuan/penelitian)

X : *Treatment* (Perlakuan)

T2 : *Post-test* (tes setelah dilakukan *treatment*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data

Membahas data seperti *Mean* (rata-rata), Standar Deviasi, dan *Variance* (*s*). Data tersebut diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Lamongan dengan kelas X6 (kelas eksperimen) dan X7 (kelas kontrol) yang setiap kelas nya masing-masing berjumlah 35 siswa, sehingga didapatkan hasil nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Hasil Belajar

Kelas	Variabel	N	Mean	SD	Varian
Eksperimen	<i>Pre-test</i> pengetahuan	35	64,69	6,9	48,3
	<i>Post-test</i> pengetahuan		83,94	6,8	46,8
	<i>Pre-test</i> keterampilan		10,00	2,6	6,8
	<i>Post-test</i> keterampilan		13,20	1,6	2,7
Kontrol	<i>Pre-test</i> pengetahuan	35	63,14	7,8	60,1
	<i>Post-test</i> pengetahuan		74,91	8,2	67,3
	<i>Pre-test</i> keterampilan		10,14	1,7	2,9
	<i>Post-test</i> keterampilan		12,23	1,9	3,5

Berdasarkan data pada tabel di atas serta lampiran 5 diketahui nilai kelas eksperimen *pre-test* pengetahuan dengan rata-rata 64,69 dengan nilai standar deviasi 6,9 serta varian 48,3. Sedangkan untuk nilai *posttest* pengetahuan rata-rata 83,94 dengan nilai standar deviasi 6,8 serta varian 46,8. Selain itu, diketahui nilai keterampilan dengan nilai *pre-test* rata-rata 10 dengan standar deviasi 2,6 serta varian 6,8. Sedangkan untuk nilai *post-test* rata-rata nilai 13,20 dengan standar deviasi 1,6 serta varian 2,7.

Selain itu, adapun data yang diperoleh dari kelas kontrol. Diketahui hasil data dari kelas kontrol nilai data dari 35 siswa yaitu nilai *pre-test* pengetahuan rata-rata 63,14 dengan standar deviasi di angka 7,8 serta varian 60,1. Untuk *posttest* pengetahuan dengan rata-rata 74,91 dan standar deviasi 8,2 serta varian 67,3. Selain itu, adapun nilai keterampilan dengan *pre-test* rata-rata 10,14 dan standar deviasi 1,7 serta varian 2,9. Untuk *post-test* keterampilan nilai rata-rata 12,23 dan standar deviasi 1,9 serta varian 3,5.

### 2. Uji Persyaratan Data

#### a. Uji Normalitas Data

Digunakan peneliti untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh. Uji normalitas untuk data yang digunakan yaitu *Shapiro Wilk*:

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro Wilk

Kelas	Variabel	N	Signifikan	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i> Pengetahuan	35	0,157	Normal
	<i>Post-test</i> Pengetahuan		0,737	Normal
	<i>Pre-test</i> Keterampilan		0,298	Normal
	<i>Post-test</i> Keterampilan		0,061	Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i> Pengetahuan	35	0,204	Normal
	<i>Post-test</i> Pengetahuan		0,002	Tidak Normal
	<i>Pre-test</i> Keterampilan		0,126	Normal
	<i>Post-test</i> Keterampilan		0,094	Normal

**Catatan: Berdistribusi Normal jika nilai sig > a (0,05)**

Menurut uji normalitas menggunakan teknik *shapiro wilk* pada tabel di atas serta lampiran 6, secara keseluruhan data kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Namun pada kelas kontrol hanya pada aspek *post-test*

keterampilan yang tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi kurang dari 0,05. Maka dari itu, langkah selanjutnya menggunakan uji nonparametrik karena ada data yang tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian yang dilakukan untuk memastikan tingkat kesamaan varian antara kelompok atau kelas yaitu eksperimen dan kontrol adalah homogenitas (Maksum, 2018). Sebagai tolok ukur diterima atau ditolaknya hipotesis dengan membandingkan nilai sig > 0,05. Dengan hasil uji homogenitas :

Tabel 3. Uji Homogenitas

Variabel	N	F Hitung	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i> pengetahuan X6 & X7	35	0,303	0,584	Homogen
<i>Post-test</i> pengetahuan X6 & X7	35	1,316	0,255	Homogen
<i>Pre-test</i> keterampilan X6 & X7	35	3,927	0,052	Homogen
<i>Post-test</i> keterampilan X6 & X7	35	0,589	0,445	Homogen

**Catatan: Berdistribusi Normal jika nilai sig > a (0,05)**

Dari tabel tersebut dan data pada lampiran 7, *Pre-test* pengetahuan antara kelas X6 (eksperimen) dan X7 (kontrol) mendapat nilai sig 0,584 > 0,05 dan *Post-test* pengetahuan antara kelas X6 dan X7 mendapat nilai sig 0,255 > 0,05. Sedangkan untuk nilai *Pre-test* keterampilan keterampilan antara kelas X6 dan X7 mendapat nilai sig 0,052 > 0,05 dan *Post-test* keterampilan antara kelas X6 dan X7 mendapat nilai sig 0,445 > 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian antara 2 kelas memiliki varian yang homogen dengan nilai sig > 0,05.

c. Uji Nonparametrik (*Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Mann-Whitney U Test*)

Dilakukan uji *nonparametrik* apabila persyaratan data terutama pada aspek normalitas belum terpenuhi (Maksum, 2018). Tes *Mann-Whitney u* digunakan untuk menilai perbedaan antar mata pelajaran, sedangkan *Wilcoxon Signed Ranks Test* membandingkan dua ukuran pada subjek yang sama. Hasil perhitungan data *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk setiap kelas adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Kelas	Variabel	Z	Asymp. Sig
Eksperimen	<i>Pre-test – Post-test</i> Pengetahuan	-5,166	0,000
	<i>Pre-test – Post-test</i> Keterampilan	-4,192	0,000
Kontrol	<i>Pre-test – Post-test</i> Pengetahuan	-5,095	0,000
	<i>Pre-test – Post-test</i> Keterampilan	-4,628	0,000

**Catatan: Ada beda/pengaruh jika nilai sig < 0,05**

Dari tabel berikut dan data lampiran 8, hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan masing-masing kelas memiliki hasil nilai sig < (0,05). Maka dari itu, data tersebut dapat dikatakan signifikan dan kesimpulan akhir bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney u

Variabel	Kelas	Z	Asymp. Sig
<i>Pre-test</i> pengetahuan	Eksperimen – kontrol	-,815	0,415
<i>Pre-test</i> keterampilan	Eksperimen - kontrol	-,588	0,556
<i>Post-test</i> pengetahuan	Eksperimen - kontrol	-4,164	0,000
<i>Post-test</i> keterampilan	Eksperimen - kontrol	-2,254	0,024

**Catatan: Ada beda/pengaruh jika nilai sig < 0,05**

Setelah pengujian menggunakan uji *mann-whitney u test* pada tabel di atas dan data lampiran 9, diperoleh hasil pada nilai *post-test* pengetahuan kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig (0,000 < 0,05) dan pada nilai *post-test* keterampilan kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai (0,024 < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Sedangkan pada nilai *pre-test* pengetahuan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig ( $0,415 > 0,05$ ) dan nilai pada *pre-test* keterampilan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki jumlah ( $0,556 > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

### 3. Persentase Peningkatan

Persentase peningkatan digunakan sebagai alat untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan rumus  $\frac{(\text{Nilai akhir} - \text{Nilai awal})}{\text{Nilai awal}} \times 100\%$  maka dapat diketahui angka peningkatan dari sebuah nilai atau data.

Tabel 6. Persentase Peningkatan

Variabel	Nilai	Peningkatan
Pengetahuan Eksperimen	$\frac{(83,54 - 64,69)}{64,69} \times 100\%$	29,15%
Keterampilan Eksperimen	$\frac{(13,20 - 10)}{10} \times 100\%$	32%
Pengetahuan Kontrol	$\frac{(74,91 - 63,14)}{63,14} \times 100\%$	18,65%
Keterampilan Kontrol	$\frac{(12,23 - 10,14)}{10,14} \times 100\%$	20,61%

### Pembahasan

Pendidikan merupakan segala aspek pengetahuan belajar yang berlaku selama hidup dalam semua kondisi serta disegala tempat yang memberikan pengaruh positif dalam pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan juga memiliki arti segala bentuk proses belajar dari segala aspek termasuk pengetahuan, keterampilan, moral, serta sikap yang dimiliki oleh manusia. Hasil belajar merupakan persyaratan penting untuk mengukur kualitas suatu program pendidikan (Sigurgeirsson et al., 2018). *PBL* adalah sebuah model pembelajaran berbasis sebuah masalah asli (nyata tanpa disengaja) sebagai latar belakang untuk siswa dapat menyelesaikan masalah, *critical thinking*, dan menemukan pengetahuan baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar passing bola basket di SMA Negeri 2 Lamongan. Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan, khususnya pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PBL. Pengumpulan data dengan cara observasi dengan mengamati guru dengan dibantu modul ajar. Penelitian ini dimulai pada tanggal 15 Januari sampai dengan 5 februari 2025 dengan jumlah 35 responden kelas kontrol serta 35 responden dari kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian, *problem based learning* (PBL) dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa khususnya materi *passing* dalam bola basket. Pada dasarnya, implementasi model PBL dalam proses pembelajaran telah efektif meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek aktivitas siswa, keterlibatan mereka dalam proses belajar, maupun pencapaian hasil belajar yang mencakup aspek kognitif serta psikomotorik.

Pembelajaran konvensional umumnya terpusat hanya kepada guru dan minim terjadi interaksi antara siswa dengan guru karena model pembelajaran tersebut bersifat 1 arah yang dapat membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, disarankan menggunakan model pembelajaran yang menarik khususnya yang bersifat *student centered* (berpusat pada murid) agar dapat memacu siswa bekerja sama untuk mencari jalan tengah dari sebuah permasalahan yang ada. Hal tersebut juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab serta mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar yang optimal. Pernyataan ini juga di dukung oleh pernyataan (Fathurrohman, 2015) yang menyatakan jika PBL memberi hasil yang optimal dalam penumbuhan karakter siswa seperti berpikir kritis, gotong royong, serta perilaku positif dalam proses pembelajaran

Selanjutnya, hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh (Maarisit, 2023) yang mendapat hasil bahwa penerapan model pembelajaran PBL secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* bola basket pada tingkat SMP. Temuan ini tercatat bahwa antusiasme siswa serta penguasaan materi secara konsisten meningkat antar siklus penelitian. Selain itu, ada juga hasil penelitian dari (Putra et al., 2023) jika pengembangan model pembelajaran PBL berbasis ICT atau teknologi sangat mendukung secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar teknik *passing* bola basket di tingkat SMP. Searah dengan hasil temuan tersebut, penelitian (Riskayani, 2022) menyebutkan jika saat penerapan model PBL diterapkan pada pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket, kegiatan dan hasil belajar siswa meningkat. Selain itu, temuan (Made Yoga et al., 2023) menghasilkan sebuah peningkatan capaian oleh siswa kelas 11 SMA dalam materi pembelajaran bola besar termasuk bola basket karena menggunakan pendekatan PBL.

Jika ditinjau dari aspek keterampilan motorik siswa, penggunaan PBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami sendiri proses belajar yang aktif. Latihan-latihan gerak dasar seperti *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass* tidak hanya diajarkan secara instruksional atau penyampaian, tetapi juga diterapkan dalam skenario pemecahan masalah. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap teknik menjadi lebih mendalam karena mereka tahu “mengapa” dan “kapan” teknik tersebut digunakan dalam konteks permainan.

Dengan berbagai dukungan dari hasil penelitian sebelumnya serta relevansinya dengan teori pembelajaran modern, maka dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning memiliki kekuatan yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bola basket. Model ini tidak hanya memberikan pemahaman konseptual yang kuat, tetapi juga membentuk keterampilan praktis dan sikap positif siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Implikasi dari hasil ini adalah bahwa guru PJOK di sekolah menengah atas perlu mempertimbangkan penerapan model pembelajaran PBL sebagai alternatif yang efektif untuk menggantikan atau melengkapi pendekatan pembelajaran konvensional. Model ini terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh dari proses pembelajaran hingga hasil belajar siswa. Dengan demikian, model PBL dapat menjadi strategi yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian serta olah data yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) terhadap hasil belajar *passing* bola basket yang meliputi aspek pengetahuan maupun dari aspek keterampilan.
2. Terdapat peningkatan pada setiap aspek yaitu aspek pengetahuan oleh kelas eksperimen dengan peningkatan sebesar 29,15% serta aspek keterampilan sebesar 32%. Sedangkan pada kelas kontrol tanpa diberi treatment terdapat peningkatan 18,65% dari aspek pengetahuan dan aspek keterampilan sebesar 20,61%.

Sehingga Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bola basket di SMAN 2 Lamongan.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisah, S., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Korespondensi kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 146–156. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p194-204>

- Anam, R. S. (2015). Efektivitas Dan Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i1.1334>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Arifin, S. (2017). PERAN GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK. 16(1), 1–17.
- Arifin, Z. (2018). PENGARUH LATIHAN SENAM KEBUGARAN JASMANI (SKJ) TERHADAP TINGKAT KEBUGARAN SISWA KELAS V DI MIN DONOMULYO KABUPATEN MALANG. *STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang Al-Mudarris: Journal of Education*, 1(1), 22–29.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni, Z. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Barrows, H. S. (1986). A Taxonomy of Problem-Based Learning Methods. In *Medical education* (Vol. 6, Issue 20).
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-Based Learning: An approach to medical education*. Springer Publishing Company, 1.
- Ceker, E., & Ozdamali, F. (2016). Features and characteristics of problem based learning. *Cypriot Journal of Educational Science*, 11(4), 195–202.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal Education and Development: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470.
- Dinata, W. W., & Lismadiana. (2019). PENGARUH LATIHAN MEDICINE BALL DAN KOORDINASI TERHADAP KEMAMPUAN PASSING PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 21–40. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TE\\_RPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TE_RPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Fathurrohman, M. (2015). MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan. *Ar-Ruzz Media*, 112–117. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK20731/model-model-pembelajaran-inovatif>
- Fauzan, & Arifin, F. (2017). Hybrid Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran. *Seminar Nasional Profesionalisme Guru Di Era Digital*, September, 244–252. [https://www.researchgate.net/publication/344361017\\_Hybrid\\_Learning\\_sebagai\\_Alternatif\\_Model\\_Pembelajaran\\_Fauzan\\_Fatkhul\\_Arifin](https://www.researchgate.net/publication/344361017_Hybrid_Learning_sebagai_Alternatif_Model_Pembelajaran_Fauzan_Fatkhul_Arifin)
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. 12(1), 14–22.
- Hasanah, F. (2020). Konsep Pertandingan Bola Basket Selama Masa Pandemi Covid-19. *Academia.Edu*, 1–6. [https://www.academia.edu/download/63833814/1847711017\\_FITRIATUL\\_HASANAH\\_ARTIKEL\\_ILMIAH\\_KAJIAN\\_KONSEPTUAL20200705-30911-fq8xjw.pdf](https://www.academia.edu/download/63833814/1847711017_FITRIATUL_HASANAH_ARTIKEL_ILMIAH_KAJIAN_KONSEPTUAL20200705-30911-fq8xjw.pdf)
- HULFIAN, L. (2021). Pass Through Traffic Training Dapat Meningkatkan Kemampuan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(3), 213–217. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v1i3.528>
- Iyakrus. (2018). PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN PRESTASI. 7(2), 1–6.
- Kemendibud. (2016). *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama. Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama*, 3–10.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Maarisit, A. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Global Journal Sport Science*, 1(2), 275–284.
- Made Yoga, I. M., Astra, I. K. B., & Adnyana, I. K. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran

- Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Besar pada Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(2), 163–169. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i2.59223>
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Unesa University Press, 2, 1–303.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Masrinah, E. N. dkk. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Putra, I. K. A. D., Darmayasa, I. P., & Sryanawati, N. L. P. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Teknik Dasar Chest Pass dan Bounce Pass Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 30–36. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.57772>
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(4), 326–336.
- Retnawati, H. (2017). Teknik Pengambilan Sampel. 1–7.
- Riskayani, N. L. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i1.47192>
- Saputra, H. (2021). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif: IAI Agus Salim*, 5(3), 1–9.
- Sigurgeirsson, D. B., Larusdottir, M., Hamdaga, M., Daniel, M., & Jónsson, B. P. (2018). Learning outcome outcomes: an evaluation of quality. *Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–8.
- Suhada, F., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Operasi Pecahan di Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(8), 289. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10451>
- Sulaiman, I., & Fajrin, A. R. (2018). Pengembangan Model Latihan Menyerang Pada Permainan Bola Basket. *Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(1), 68–76. <https://doi.org/10.21009/gjik.091.06>
- Sulistiyawati, W., Wahyudi, W., & Trinuryono, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*, 13(1), 68–73. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>
- Ulfa, R. (2021). VARIABEL PENELITIAN DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 1(1), 342–351. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 2(1), 124–129.