

## Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based-Learning* Berbasis Permainan Pada Teknik Dasar *Dribbling* Bola Basket Di SMAN 2 Lubuk Basung

Annisa Yumna Safitri<sup>1</sup>, Indri Wulandari<sup>2</sup>, Aldo Naza Putra<sup>3</sup>, Frizki Amra<sup>4</sup>

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

[Yumnasafitriannisa@gmail.com](mailto:Yumnasafitriannisa@gmail.com) <sup>1</sup>[indriwulandari@fik.unp.ac.id](mailto:indriwulandari@fik.unp.ac.id)<sup>2</sup>, [aldoaquino87@fik.unp.ac.id](mailto:aldoaquino87@fik.unp.ac.id)<sup>3</sup>,  
[frizkiamra@fik.ac.id](mailto:frizkiamra@fik.ac.id)<sup>4</sup>

Doi JPDO: <https://doi.org/10.24036/JPDO.8.6.2025.146>.

Kata Kunci : Model PBL Berbasis Permainan, Peningkatan Kemampuan *Dribbling*, Bola Basket.

Abstrak : Penelitian ini membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* bola basket di SMA N 2 Lubuk Basung. Penelitian ini dilakukan guna mengidentifikasi peningkatan kemampuan dasar *dribbling* bola basket pada siswa SMA N 2 Lubuk Basung setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem-Based Learning* melalui permainan sebagai bentuk *treatment* atau perlakuan yang diberikan. Eksperimen ditetapkan sebagai jenis penelitian yang telah dilakukan, dengan populasi sejumlah 30 orang. Teknik *purposive sampling* ditetapkan dalam menentukan sampel, yakni penetapan sampel dengan kriteria khusus berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan agar dapat membantu peneliti dalam proses pengumpulan data. Sampel yang digunakan berjumlah 20 orang, 10 orang kelompok eksperimen serta 10 orang kelompok kontrol. Data penelitian diperoleh dengan cara melakukan analisis uji *Liliefors*. Temuan memperlihatkan bahwa model pembelajaran PBL berbasis permainan berpengaruh terhadap penguasaan teknik dasar *dribbling* bola basket SMA N 2 Lubuk Basung, dilihat dari tes awal dari kedua kelompok hingga tes akhir yang mengalami peningkatan yakni ( $t_{hitung} = 5,089 > t_{tabel} = 2,101$  pada taraf Sig. 0,05) dimana rata-rata (mean) *post-test* kelas eksperimen senilai 21,20, sementara kelas kontrol menunjukkan rata-rata yakni 15,50. Dengan begitu model pembelajaran *Problem-Based Learning* cocok diterapkan pada permainan bola basket, Khususnya dalam meningkatkan teknik dasar permainan *Dribbling* siswa.

Keywords : *A Gaming Model PBL, Improved Ability Dribbling, Basketball*

Abstract : This research discusses the influence of the game-based *Problem-Based Learning* learning model in improving basketball *dribbling* skills at SMA N 2 Lubuk Basung. Experiments are defined as a type of research that has been carried out, with a population of 30 people. The sample used was 20 people, 10 people in the experimental group and 10 people in the control group. Research data was obtained by analyzing the *Liliefors* test. The findings show that the game-based PBL learning model has an influence on the mastery of basic basketball *dribbling* techniques at SMA N 2 Lubuk Basung, seen from the initial test of both groups to the final test which experienced an increase, namely ( $t_{count} = 5.089 > t_{table} = 2.101$  at the Sig. 0.05 level) where the *post-test* average of the experimental class was 21.20, while the control class showed an average of 15.50.

## PENDAHULUAN

Pelajaran tidak hanya terbatas melalui pendidikan formal, tetapi juga dapat diterapkan melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani ialah elemen yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan umum yang memengaruhi kompetensi individu pada segi kognitif, afektif, serta psikomotor dengan kegiatan jasmani (Prusak, 2017).

Merujuk pada UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1; "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Menurut (Haris, 2018) pendidikan jasmani ialah sarana efektif dalam mengembangkan kedisiplinan serta tanggung jawab, inovasi serta kreativitas, hingga mampu melatih kecerdasan secara emosional. Satu dari sekian pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada pendidikan jasmani yakni mengenai permainan bola besar, salah satunya permainan bola basket.

Bola basket ialah satu dari sekian olahraga yang digemari setiap masyarakat di masa kini (Ali, 2023). Bola basket mengandung unsur-unsur gerakan dan teknik yang rumit serta bervariasi. Teknik *dribbling* menjadi salah satu teknik dasar yang hendaknya dikuasai pemain basket (Rahma et al., 2024).

Menurut Ahmadi (2007: 17), pemain dibolehkan menggiring bola lebih dari satu langkah asalkan bola dipantul kembali ke lantai, dengan berlari ataupun berjalan.

Manfaat teknik dribble menurut Sumiyarsono (2002:40) ialah: (1) usaha tangkat menuju depan, (2) usaha menyalip benteng lawan, (3) usaha mengganggu benteng lawan, serta (4) usaha menahan permainan.

Berdasarkan uraian diatas terdapat permasalahan yang ditemui ketika studi lapangan yang dilakukan di awal penelitian terkait penguasaan teknik dasar *dribbling* bola basket pada siswa SMA N 2 Lubuk Basung. Adapun faktor permasalahan tersebut disebabkan rendahnya kemampuan siswa terhadap penguasaan teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket.

Adapun faktor permasalahan tersebut disebabkan rendahnya kemampuan siswa terhadap penguasaan teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket. Disamping itu model pembelajaran yang diimplementasikan pelatih ataupun guru masih bersifat konvensional. Akibatnya siswa merasa kurang termotivasi karena pelaksanaan pembelajaran di lapangan yang bersifat monoton.

Pada zaman sekarang salah satu hal yang paling menonjol yakni penggunaan model serta metode belajar yang inovatif serta kreatif. Dengan pengimplementasian ini, harapannya dapat membantu anak didik dalam memberikan motivasi dan semangat dalam pelaksanaan permainan bola basket, khususnya pada pendalaman teknik dasar *dribbling* yang mereka miliki.

Maka dari itu, penting adanya tindakan dalam mengembangkan keterampilan siswa terhadap peningkatan kemampuan teknik dasar *dribbling*. *Project Based Learning* (PBL) menjadi satu dari sekian tindakan yang dapat mengimplementasikan permasalahan sebagai tujuan dalam belajar (Sitompul, 2021).

Model ini ialah model belajar yang membentuk perkembangan siswa agar mempunyai keterampilan dalam menyelesaikan sebuah persoalan saat belajar, serta mampu memotivasi individu dalam mengembangkan kemampuan berpikir dengan kritis (Nuarta, 2020). Model pembelajaran PBL menetapkan permasalahan sebagai tujuan dalam belajar.

Menurut (Kusuma, 2020) PBL memiliki keunggulan dibanding metode berceramah, salah satunya menuntut anak sehingga dapat lebih kritis serta aktif dalam berpikir maupun bekerja sama saat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi belajar.

Dengan menerapkan PBL ini peserta didik dituntut untuk aktif berpikir, berkomunikasi untuk menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan pengetahuan yang mereka miliki. Dalam model PBL ini siswa tidak sekadar bekerja secara pribadi, namun juga dengan berdiskusi dengan sebuah kelompok yang telah dibentuk (Natawidjaja & Saputra, 2021).

Permainan yang diimplementasikan berupa permainan kecil. Permainan kecil dapat digunakan dalam membentuk motivasi siswa (Asnaldi & Syampurma, 2020). Permainan yang digunakan diantaranya Cak bur *dribbling*, Hola hoop *dribbling*, Rebut *dribbling* bola, Tic tac toe *dribbling*, dan *Flip bottle dribbling*.

Merujuk pada persoalan yang telah dijabarkan beserta kelebihan-kelebihan pada penggunaan model pembelajaran *Problem-Based Learning*, maka penulis berinisiatif melaksanakan kajian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbasis Permainan Pada Teknik Dasar Permainan Bola Basket di SMA N 2 Lubuk Basung".

## METODE

Kajian ini memanfaatkan metode kuantitatif, yakni prosedur yang memanfaatkan pengolahan statistik, numerik, struktur, dan percobaan terkontrol. Menurut (Gunawan, 2022) mayoritas penelitian kuantitatif dilaksanakan dengan prosedur statistik yang dijalankan guna menghimpun data kuantitatif pada penelitian.

Desain atau metode yang digunakan ialah penelitian eksperimental, yang merupakan penelitian yang mempunyai pengaruh langsung terhadap variabel yang dikaji serta dapat memperlihatkan hubungan kausalitas antara variabel bebas serta variabel terikat (Sugiyono, 2019).

Sugiyono (20017: 73) mengkategorikan jenis desain eksperimental menjadi empat, yakni: (a) *Pre Experimental*, (b) *Tru Experimental*, (c) *Quasi Experimental*, (d) *Factorial Experimental*. Adapun bentuk penelitian eksperimental yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu penelitian *Quasi Experimental*.

Menurut Sugiyono (2018: 75) karakteristik utama dari *quasi experimental* ialah pengembangan dengan adanya kelompok kontrol, tetapi tidak mampu sepenuhnya berfungsi dalam mengendalikan variabel eksternal yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Pada kajian ini, kelas eksperimen beserta kontrol tidak ditetapkan dengan acak, sehingga desainnya berbentuk *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*. Sugiyono (2016, hlm. 79) mengungkapkan, desain ini merupakan pendekatan paling umum pada kuasi eksperimen, kelompok eksperimen serta kontrol tidak ditetapkan dengan acak.

Jumlah populasi penelitian secara keseluruhan ialah 30 orang, sedangkan untuk sampel penelitian berjumlah 20 orang yang mencakup 10 anggota kelompok kontrol serta 10 anggota kelompok eksperimen. Instrumen yang ditetapkan berbentuk tes, mencakup *pre-test* serta *post-test* yang dilaksanakan pada masing-masing kelompok penelitian.

Instrumen tes dimanfaatkan guna mengetahui dan memperoleh data peningkatan kompetensi teknik dasar *dribbling* siswa. Adapun teknik analisis yang ditetapkan ialah analisis statistik deskriptif.

Menurut (Sujarweni, 2014:29) ialah statistik yang dimanfaatkan guna menghasilkan deskripsi ataupun gambaran sebuah data yang diamati melalui rata-rata, standar deviasi, varians, maksimum serta minimum.

Kemudian melakukan uji pra syarat analisis, terbagi dua yakni: a) uji normalitas, yakni guna mengidentifikasi kondisi data yang didapatkan apakah berdistribusi normal atau sebaliknya. b) uji homogenitas guna mengidentifikasi kesamaan sampel. dan 3) uji hipotesis guna mengidentifikasi pengaruh ataupun korelasi antar-variabel (Sugiyono, 2019).

Adapun homogenitas menurut Sugiyono (Aas astria, 2018) diuji dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sedangkan uji hipotesis dilihat dengan merujuk pada rujukan ketetapan bahwa  $n_1 = n_2$  serta varians homogen, selanjutnya formula t-test dengan pooled varians digunakan, (Sugiyono, 2018) dengan rumus:

$$T_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t = Harga-t

$\bar{x}_1$  = Rerata kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$  = Rerata kelompok kontrol

$n_1$  = Jumlah sampel pada kelompok eksperimen

$n_2$  = Jumlah sampel pada kelompok kontrol

$S_1^2$  = Varians 1

$S_2^2$  = Varians 2

## HASIL

Data dalam penelitian ini dihimpun dengan tes yang dilaksanakan pada saat penelitian dilapangan, yaitu berdasarkan pre-test serta post-test. Kedua tes didistribusikan pada kedua kelompok, guna mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran PBL terhadap peningkatan teknik dasar *dribbling* siswa.

Instrumen yang dimanfaatkan ialah instrumen tes yang ada pada pre serta post-tes yang meliputi data hasil pelaksanaan dan peningkatan *dribbling* bola basket melalui permainan zig zag yang diterapkan kepada kedua kelompok. Berikut bentuk pelaksanaan zig zag pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Pelaksanaan Zig Zag sebagai Pre Test dan Post Test

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada kelompok eksperimen terdapat treatment atau perlakuan yang diberikan. Hal

tersebut bertujuan untuk melihat apakah setelah diberi perlakuan akan ada peningkatan hasil *dribbling* siswa atau tidak. Menurut (Saleh et al., 2017) melalui permainan akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam sebuah praktik pehal tersebut dapat dilihat pada saat pelaksanaan post-test pada kelompok eksperimen. Treatmen ini berbentuk lima permainan yang dimodifikasi oleh peneliti, dan hanya diterapkan pada kelompok eksperimen saja. Bentuk permainannya dapat dilihat sebagai berikut:

1) Permainan Cak Bur *Dribbling*



Gambar 2. Permainan Cak Bur *Dribbling*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Permainan Cak Bur *Dribbling* terbagi atas dua tim, dimana satu timnya terdiri atas 5 orang. Tim A (sebagai penjaga) dan Tim B (sebagai penyerang). Tim B harus mampu melewati Tim A dengan cara men *dribbling* bola basket menuju lintasan akhir. Tujuan permainan ini adalah untuk mengasah keterampilan *dribbling* bola basket siswa dan mengukur kelincahan dalam melakukan *dribbling*.

2) Permainan Hulahoop *Dribbling*



Gambar 3. Permainan Hulahoop *Dribbling*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada permainan hulahoop *dribbling* masing-masing tim diberikan tugas untuk melakukan *dribbling* bola basket dengan cara

pemain pertama bertugas untuk memegang tali yang telah diikatkan pada ulahoop, disusul dengan pemain kedua dan seterusnya memantulkan bola dengan posisi pantulan bola berada di dalam hulahoop hingga menuju garis finish.

3) Rebut *Dribbling* Bola



Gambar 4. Permainan Rebut *Dribbling* Bola  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Permainan rebut *dribbling* bola dibagi menjadi dua tim, dengan masing-masing tim berjumlah lima orang. Pada permainan ini pemain tidak boleh melakukan kontak fisik berlebihan dan tidak boleh membawa lari bola dengan menggunakan dua tangan.

Tim yang main harus mendribble bola, dan orang terakhir yang mendribble bola harus melakukan *shooting* pada ring basket untuk mendapat poin. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa kerja sama antar anggota tim serta meningkatkan komunikasi yang baik sesama tim.

4) Tic Tac Toe *Dribbling*



Gambar 5. Permainan Tic Tac Toe *Dribbling*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Para pemain dalam permainan ini dibariskan menjadi dua banjar sesuai dengan timnya. Peserta pertama melakukan *dribbling* zig-zag dengan melewati lintasan

yang telah diberikan. Kemudian peserta harus menyusun cone di dalam kotak grid Tic Tac Toe sesuai warna cone.

Pemain yang mampu menyusun tiga cone sesuai warna cone dalam satu garis (verikal, horizontal, dan diagonal) dinyatakan menang. Tujuan permainan ini untuk mengasah kemampuan berpikir kritis anak dalam memecahkan sebuah permainan yang dihadapi dengan menggunakan media permainan.

#### 5) Flip Bottle Dribbling



Gambar 6. Permainan Flip Bottle Dribbling  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada permainan membutuhkan konsentrasi yang sangat banyak. Dimana siswa diminta untuk melakukan *dribbling* bola basket sambil melewati cone dengan pola zig-zag menuju batas garis akhir yang terdapat botol yang akan di flip. Jika botol tersebut bisa berdiri maka peserta mendapatkan poin dengan meletuskan balon sebagai tanda menang.

Tujuan permainan ini untuk melatih koordinasi mata tangan dalam melakukan *dribbling* bola basket. Setelah pengambilan data selesai dilaksanakan, kemudian peneliti menghitung data, adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Uji Normalitas

Data pengujian normalitas didapatkan melalui tes yang diberikan pada siswa SMA N 2 Lubuk Basung yang mencakup dua kelompok, yakni kontrol serta eksperimen. Uji normalitas dilakukan berdasarkan variabel yang ada pada penelitian dengan *pre* serta *post-test*. Perolehan data dinyatakan terdistribusi normal ketika taraf

Sig. hitung > taraf Sig.  $\alpha = 0,05$  dengan penghitungan Uji Liliefors  $Lo < Lt$ .

Berdasarkan penghitungan pengujian normalitas pada kelompok eksperimen didapatkan  $Lo 0,1131 < Lt$  sebesar 0,2580. Dan juga berdasarkan perhitungan uji normalitas pada kelompok kontrol diperoleh  $Lo 0,1478 < Lt$  sebesar 0,2580. Karena taraf  $Lo$  yang diperoleh lebih kecil daripada  $Lt$ , artinya pendistribusian data dinyatakan normal pada *post-test* kelas kontrol.

#### 2. Uji Homogenitas

Persyaratan dalam penggunaan uji homogenitas ini yaitu  $F_{hitung}$  kecil daripada  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dengan begitu data pada dua kelas dinyatakan homogen. Berikut adalah langkah pengujian homogenitas.

##### ➤ Menghitung Uji F

Varians yang sudah diperoleh hasilnya akan di uji varian dengan uji F pada tabel homogenitas.

#### 1) Menghitung Nilai F Pre Test kelompok Eksperimen serta Kelompok Kontrol

Diperoleh nilai  $F_{hitung}$  2,83, selanjutnya nilai  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  serta dk pembilang (10-1) serta dk penyebut (10-1). Merujuk pada Dk serta untuk kesalahan 5% (0,05) maka nilai  $F_{tabel}$  3,18. Pada konteks ini, berlaku ketetapan ketika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka data tidak dinyatakan homogen. Namun ternyata nilai  $F_{hitung}$  pada data ini lebih kecil dari pada nilai  $F_{tabel}$  ( $2,83 < 3,18$ ). Dengan begitu, dinyatakan varians tiap kelas *pre-test* Homogen.

#### 2) Menghitung Nilai F Post Test Kelompok Eksperimen serta Kelompok Kontrol

Diperoleh nilai  $F_{hitung}$  1,66 selanjutnya nilai  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  serta dk pembilang (10-1) maupun

dk penyebut (10-1). Mengacu pada Dk serta untuk kesalahan 5% (0,05), maka nilai  $F_{tabel}$  3,18.

Pada konteks ini, berlaku ketentuan ketika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tidak dinyatakan homogen. Namun ternyata nilai  $F_{hitung}$  pada data ini lebih kecil dari pada nilai  $F_{tabel}$  ( $1,66 < 3,18$ ). Dengan begitu, dinyatakan varians *post-test* tiap kelas Homogen.

**Tabel 5. Rangkuman Uji Homogenitas**

Kelompok	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Pre-Test	2,83	3,18	$F_h < F_t$ (Homogen)
Post-Test	1,66	3,18	$F_h < F_t$ (Homogen)

### 3. Uji Hipotesis

Guna menganalisis perolehan Uji-T, ketika statistik  $t_{hitung}$  didapatkan melampaui tabel, artinya hipotesis divalidasi. Mengacu pada ketentuan bahwa  $n_1 = n_2$  serta varians homogen, selanjutnya formula t-test dengan pooled varians dapat dimanfaatkan (Sugiyono 2018) dengan perhitungan berikut:

$$T = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Kemudian, taraf  $t_{hitung}$  dikomparasikan dengan taraf  $t_{tabel}$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 10 + 10 - 2 = 18$  serta taraf Sig. 0,05 ataupun 5%, maka  $t_{tabel} = 2,101$  (pengujian kedua pihak dengan interpolansi). Pada konteks ini, ditetapkan ketentuan bahwa, jika  $t_{hitung}$  lebih tinggi dari ataupun sama dengan  $t_{tabel}$ , artinya Hipotesis divalidasi. Hasilnya,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,089 > 2,101$ ) dengan taraf Sig.  $\alpha = 5\%$ , berarti Hipotesis tervalidasi.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL berbasis permainan memengaruhi

peningkatan teknik dasar *dribbling* bola basket.

**Tabel 6. Hasil Uji-T Post-Test Dribbling Bola Basket**

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Taraf Signifika si 5%	Keterangan
Eksperimen	5,089	2,101	0,005	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikan)

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen atau kuasi eksperimen design sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* bola basket siswa tingkat SMA. Penggunaan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis permainan sebagai bentuk inovasi dalam penerapan metode pembelajaran yang biasa di gunakan dalam pelaksanaan permainan bola basket.

Berdasarkan hasil penelitian hipotesis dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan Model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis permainan terhadap peningkatan kemampuan teknik dasar *dribbling* bola basket siswa SMA N 2 Lubuk Basung.

Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t yaitu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%. Sebelum diterapkannya perlakuan (treatment), kedua kelompok (kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen) diberikan tes awal (Pre-Test).

Peningkatan keterampilan dasar *dribbling* bola basket dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut menunjukkan adanya

peningkatan terhadap kemampuan dasar dribbling bola basket.

Akan tetapi, peningkatan yang lebih menonjol ditunjukkan oleh kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata post-test sebesar 21,20, sedangkan untuk kelas kontrol menunjukkan rata-rata yakni 15,50. Dengan begitu model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbasis permainan efektif untuk diterapkan dalam pelaksanaan permainan bola basket.

Sesuai dengan (Antare, 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran PBL berbasis permainan dapat digunakan pada praktik permainan bola basket, dimana siswa dilibatkan kerja sama secara langsung dalam satu kelompok terkait pelaksanaan permainan, sehingga mereka belajar untuk bekerja sama dan menghargai kontribusi masing-masing.

Selain itu, diketahui masing-masing variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan uji normalitas, kemudian uji homogenitas dengan taraf signifikan 5% atau  $\alpha=0,05$ . Dari hasil perhitungan selanjutnya diperoleh dari nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  2,101.

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa, apabila  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka hipotesis yang diajukan diterima. Kesimpulannya model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis permainan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan dasar teknik dribbling pada permainan bola basket di SMA N 2 Lubuk Basung.

## KESIMPULAN

Merujuk pada penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) berbasis permainan pada

teknik dasar *dribbling* bola basket di SMA N 2 Lubuk Basung yang telah dilaksanakan pada saat penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan terhadap model pembelajaran PBL berbasis permainan dalam peningkatan teknik dasar *dribbling* bola basket SMA N 2 Lubuk Basung dengan menggunakan uji-t.

Adapun hasil uji-t didapatkan taraf dengan  $t_{hitung}$  senilai 5,089 dan nilai  $t_{tabel}$  senilai 2,10, dengan angka signifikan 0,05 yang berarti model pembelajaran *problem-based learning* memengaruhi peningkatan teknik dasar *dribbling* bola basket siswa SMA N 2 Lubuk Basung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). Permainan bola basket. Surakarta: Era Intermedia. belajar bahasa Inggris melalui keguruan dan ilmu pendidikan, 4(01).
- Ali, A. D., Maulana, F., & Nugraheni, W. (2023). Peningkatan keterampilan teknik dasar lay up melalui audio visual dalam permainan bola basket. *Jurnal Porkes*, 6(1), 136-151.
- Antare, A. P. (2024). Penerapan Problem Based Learning dalam Penggunaan Media Video Tutorial Passing Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 15 Makassar. *Global Journal Sport Science*, 2(1), 63-71.
- Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa Dalam Proses Pendidikan Jasmani Olahraga

- Dan Kesehatan. *Sport Science: Jurnal Sain Olahraga Dan Pendidikan Jasmani*, 20(2), 97-106.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Haris, I. N. (2018). Model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas*
- Husman, A., Bakhtiar, S., Asnaldi\*, A., & Sari, D. (2023). Kemampuan Koordinasi Gerak Siswa/Siswi Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Padang. *Jurnal JPDO*, 6 (12), 108-117.
- Keven . A Prusak. (2017). *Ensiklopedia Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan- Permainan Bola Basket*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Kusuma, Y. Y. (2020). Peningkatan hasil belajar Siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460- 1467.
- Natawidjaja, Y., & Saputra, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Dribbling Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 102-110.
- Nuerta, I. N. (2020). Meningkatkan prestasi penerapan model pembelajaran problem based learning. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(2), 283-293.
- Mahendra, G., Neldi, H., Madri, M., & Amra, F. (2022). Hubungan Kelentukan Tubuh dan Koordinasi Mata Tangan dengan Kemampuan Dribbling. *Jurnal JPDO*, 5(9), 84-91.
- Rahma, V. A., Yaslindo, Y., Neldi, H., & Amra, F. (2024). Tingkat Keterampilan Dasar Pemain Bolabasket dalam Kegiatan Pengembangan Diri di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal JPDO*, 7(3), 100-107.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional "Boy-Boyan" untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 127-138.
- Sitompul, N. N. S. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa smp kelas ix. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45-54.
- Sugiyono, P. D. (2016). Quantitative, qualitative, and R&D research methods. *Bandung:(ALFABETA, Ed.)*.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225(87), 48-61.

- Sugiyono, S. (2018). Metodologi penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2-14). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustakka Baru Perss.
- Sumiyarsono, D. (2002). Keterampilan Bola Basket. Yogyakarta: Fik Uny.