

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*  
MELALUI *BASKETBALL LIKE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH  
DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar



oleh

Dian Nur Afifah

NIM 1500386

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLARAHAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*  
MELALUI *BASKETBALL LIKE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

Oleh:  
Dian Nur Afifah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Dian Nur Afifah 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
April 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DIAN NUR AFIFAH**

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*  
MELALUI *BASKETBALL LIKE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd.  
NIP 197508122009121004

Pembimbing II




Dr. Dian Budiana, M.Pd.  
NIP 197706292002121002

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



Dr. Agus Mahendra, M.A.  
NIP 196308241989031002

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING* MELALUI  
*BASKETBALL LIKE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

**ABSTRAK**

Dian Nur Afifah  
1500386

*Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*

*Universitas Pendidikan Indonesia*

Pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) khususnya dalam permainan bolabasket, kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah tidak terlalu berkembang disebabkan guru cenderung memegang kendali proses pembelajaran secara aktif, sementara siswa hanya menerima dan mengikuti perintah guru sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tidak berkembang dan ruang gerak siswa untuk mengembangkan potensi diri siswa menjadi terbatas karena hanya dari guru siswa memperoleh informasi. Oleh karena itu, sebuah model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran permainan bolabasket. Karena akan membantu guru dalam menentukan setiap materi yang akan diberikan terhadap siswanya. Dengan demikian peneliti mencoba menerapkan model *movement problem based learning* melalui *basketball like games* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam permainan bolabasket. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah model *movement problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket di sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian tindakan. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V-C SD Negeri 053 Cisituy yang berjumlah 36 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket menggunakan alat ukur *Games Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis kuantitatif dengan program software *Microsoft Excel 2010*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *movement problem based learning* melalui *basketball like games* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket.

Kata Kunci : *Movement problem based learning*, *basketball like games*, hasil belajar, permainan bolabasket.

**IMPLEMENTATION OF THE MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING  
MODEL THROUGH BASKETBALL LIKE GAMES TO IMPROVE  
BASKETBALL LEARNING OUTCOMES**

**ABSTRACT**

Dian Nur Afifah  
1500386

*Faculty of Sport and Health Education*

*Universitas Pendidikan Indonesia*

In learning activities Physical Education (PE), especially in basketball games, students' ability to solve a problem is not too developed because the teacher tends to hold the learning process in control, while students only accept and follow the teacher's instructions so that student learning outcomes do not develop and space students to develop students' self potential is limited because only from the teacher students get information. Therefore, a learning model is needed in the learning process, especially in learning basketball games. Because it will help the teacher in determining every material that will be given to students. Thus the researchers tried to apply the movement problem based learning model through basketball like games to improve student learning outcomes, especially in basketball games. The purpose of this study is to determine whether the problem based learning movement model can improve student learning outcomes in basketball games in elementary schools. The research design used in this study is to use action research. Participants in this research were 36 students of class V-C SD Negeri 053 Cisit. An instrument used to measure students' playing skills in basketball games using the Games Performance Assessment Instrument (GPAI). The data analysis technique was carried out using quantitative analysis with Microsoft Excel 2010 software program. The results showed that the application of the movement problem based learning model through basketball like games could influence the improvement of student learning outcomes in basketball games.

Keyword : Movement problem based learning, basketball like games, learning outcomes, basketball

## DAFTAR ISI

<b>HAK CIPTA .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Khusus .....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Dilihat dari Segi Teori .....	4
1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan .....	5
1.4.3 Dilihat dari Segi Praktik .....	5
1.4.4 Dilihat dari Segi Isu atau Aksi Sosial .....	5
1.5 Struktur Organisasi.....	5
1.5.1 BAB 1 Pendahuluan .....	5
1.5.2 BAB 2 Kajian Pustaka .....	5
1.5.3 BAB 3 Metode Penelitian .....	6
1.5.4 BAB 4 Temuan dan Pembahasan .....	6
1.5.5 BAB 5 Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Model <i>Movement Problem Based Learning</i> .....	7
2.1.1 Pengertian <i>Movement Problem Based Learning</i> .....	7

2.1.2 Karakteristik <i>Movement Problem Based Learning</i> .....	9
2.2 <i>Basketball Like Games</i> .....	11
2.2.1 Pengertian <i>Basketball Like Games</i> .....	11
2.3 Permainan Bolabasket .....	12
2.3.1 Pengertian Permainan Bolabasket .....	12
2.4 Hasil Belajar .....	13
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar .....	13
2.5 Kerangka Berpikir .....	14
2.6 Hipotesis Tindakan.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 Desain Penelitian .....	16
3.2 Partisipan .....	17
3.3 Instrumen Penelitian .....	18
3.4 Prosedur Penelitian .....	20
3.5 Analisis Data .....	21
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	23
4.1.1 Tahap Observasi Awal .....	23
4.1.2 Tahap Siklus 1 Tindakan 1 .....	25
4.1.3 Tahap Siklus 1 Tindakan 2 .....	26
4.1.4 Tahap Siklus 2 Tindakan 1 .....	28
4.1.5 Tahap Siklus 2 Tindakan 2 .....	30
4.2 Pembahasan Penelitian .....	32
4.2.1 Pembahasan Hasil Refleksi Observasi Awal.....	32
4.2.2 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 1 .....	33
4.2.3 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 2 .....	33
4.2.4 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 1 .....	34
4.2.5 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 2 .....	34

<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>36</b>
5.1 Simpulan .....	36
5.2 Implikasi .....	36
5.3 Rekomendasi .....	36
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>38</b>

#### **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Indikator Penilaian .....	18
Tabel 3.2 Format Penilaian <i>GPAI</i> .....	19
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Observasi Awal.....	23
Tabel 4.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1 .....	25
Tabel 4.3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2 .....	27
Tabel 4.4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1 .....	28
Tabel 4.5 Hasil Siklus 2 Tindakan 2 .....	30

#### **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Siklus <i>Problem Based Learning</i> .....	10
Gambar 3.1 Model Spiral Kemmis & Taggart.....	17

#### **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4.1 Hasil Observasi Awal.....	24
Diagram 4.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1 .....	26
Diagram 4.3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2 .....	28
Diagram 4.4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1 .....	30
Diagram 4.5 Hasil Siklus 2 Tindakan 2 .....	32



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	40
Lampiran 2. Catatan Lapangan .....	73
Lampiran 3. Hasil Penelitian <i>GPAI</i> .....	78

## DAFTAR PUSTAKA

- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R., & Zuber-Skerritt, O. (2002). The concept of action research. *The learning organization*, 9(3), 125-131.
- Bahagia, Y. (2013). *Permainan Invasi*. Bandung: FPOK UPI
- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New directions for teaching and learning*, 1996(68), 3-12.
- Fathurrohman. (2006). Model-model Pembelajaran. *Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Fauzi, N., & Lubay, L. H. (2017). Penerapan Model Movement Problem Based Learning Soccer Like Games. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 85-93.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn?. *Educational psychology review*, 16(3), 235-266.
- Hubball, H., & Robertson, S. (2004). Using problem-based learning to enhance team and player development in youth soccer. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 75(4), 38-43.
- Hushman, G., & Napper-Owen, G. (2011). Incorporating problem-based learning in physical education teacher education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 82(8), 17-23.
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2015). *Model-model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang WarliArtika.
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2016). *Belajar & Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI
- Lubay, L.H. (2016). *Pembelajaran Permainan Bolabasket*. Bandung: Bintang WarliArtika.
- Luo, Y. J. (2017). The Influence of Problem-Based Learning on Learning Effectiveness in Students of Varying Learning Abilities Within Physical Education. *Innovations in Education and Teaching International Journal*. 1-11.
- Mahardika, W. (2014). Pedagogi Dalam Olahraga Bolabasket. *Ilmiah SPIRIT*, 14(3).
- Mahendra, A. (2017). *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge.

Muhson, A. (2009). Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Mahasiswa melalui Penerapan Problem-Based Learning. *Jurnal Kependidikan*, XXXIX. (II). 171-182. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Mutaqin, A. Z., & Lubay, L. H. (2017). Implementasi Pembelajaran Basketball Like Games untuk Mengembangkan Pola Gerak Dasar Lempar dan Tangkap Pada Pembelajaran Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(2), 87-91.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Permendikbud.

Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia (2018). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI*. Bandung: UPI

Pill, S. A. (2008). Involving students in the assessment of game performance in physical education. In *1st Asia Pacific Sport in Education Conference Play to Educate*. Flinders University Centre for the Analysis of Educational Futures.

Rahayu, N. I., Suherman, A., & Jabar, B. A. (2018). Hybridising Teaching Personal Social Responsibility (TPSR) and Problem Based Learning (PBL) in Physical Education. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2), 101-111.

Senel, E., Ulucan, H., & Adilogullari, I. (2015). The Relationship between Attitudes towards Problem-based Learning and Motivated Strategies for Learning: A Study in School of Physical Education and Sport. *The Anthropologist*, 20(3), 446-456.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. M. P. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

Wissel, H. (2000). *Bolabasket: dilengkapi dengan program pemahiran teknik dan taktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Yew, E. H., & Goh, K. (2016). Problem-based learning: an overview of its process and impact on learning. *Health Professions Education*, 2(2), 75-79.