

Efektivitas *Project Based Learning* Dalam Kurikulum Merdeka Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Siswa Sekolah Menengah Pertama

Selis¹, Tania Artamevia², Teguh Ramdani³, Vicky Ade Efendi⁴, Yoga Tri Nugraha⁵,
Ega Trisna Rahayu⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,
Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : 2010631070041@student.unsika.ac.id¹, 2010631070122@student.unsika.ac.id²,
2010631070123@student.unsika.ac.id³, 2010631070168@student.unsika.ac.id⁴,
2010631070169@student.unsika.ac.id⁵, ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id⁶

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui keefektifan model *project based learning* dalam kurikulum merdeka terhadap kemampuan teknik dasar permainan bola basket siswa Sekolah Menengah Pertama. Menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode eksperimen dan model penelitian pre-test-post-test pada kelompok (kelas) yang berjumlah 40 siswa. Peneliti menemukan hasil: 1) Ada perbedaan keterampilan teknik dasar bermain bola basket siswa sebelum dan setelah diterapkannya model belajar berbasis proyek, 2) Penggunaan model belajar berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap teknik dasar bermain bola basket. bermain bola basket pada siswa Sekolah Menengah Pertama, dan 3) Penggunaan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis proyek efektif pada keterampilan teknik dasar bermain bola basket dan berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: *Bola Basket, Dribbling, Passing, Project Based Learning*

Abstract

This study has the aims to determine the effectiveness of the *project based learning* model in an independent curriculum on the basic technical skills of junior high school students playing basketball. Using a quantitative descriptive approach with an experimental method using a pre-test-post-test research model in a group (class) of 40 students. The research has the following results: 1) There are differences in the basic technical skills of students playing basketball before and after the implementation of the project-based learning model, 2) The use of project-based learning models has a significant effect on the basic techniques of playing basketball. playing basketball in junior high school students, and 3) The use of treatment with a project-based learning model is effective on the basic technical skills of playing basketball and is in the high category.

Keyword: *Basketball, Dribbling, Passing, Project Based Learning*

PENDAHULUAN

Olahraga termasuk ke dalam aktivitas yang banyak dilakukan oleh setiap orang, terutama untuk memenuhi kebutuhan kesehatan fisik, kebugaran jasmani, bahkan hingga menjadi mata pelajaran wajib disetiap sekolah. Sebagai mata pelajaran di sekolah, olahraga sendiri merupakan proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui olahraga, permainan, atau olahraga pilihan (Husdarta, 2011:18). Salah

satunya adalah cabang olahraga bola basket. Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk di kurikulum pendidikan jasmani juga terdapat di Sekolah Menengah Pertama, sebagai mata pelajaran dengan kompetensi dasar bermain bola besar.

Dalam pembelajaran bola basket di lingkungan Sekolah Menengah Pertama, walaupun permainan ini populer, namun dalam pelaksanaannya terutama dalam dikuasainya dasar yang baik, peserta didik masih banyak menemui kesulitan. Peserta didik harus setidaknya harus bisa menguasai beberapa teknik dasar permainan bola basket antara lain *dribbling* dan *passing*. *Dribbling*/menggiring bola sangat penting bagi pemain bola basket, sehingga tidak salah jika teknik ini merupakan teknik yang dikenalkan pertama kali (Jon Oliver, 2004:49). Teknik dasar berikutnya adalah *passing*, ada beberapa jenis *passing* dalam bola basket diantaranya *passing* dada (*chestpass*) dan *passing* bawah (*bouncepass*).

Karena adanya bahan ajar tentang bermain bola basket, tentunya keterampilan bermain bola basket yang dimiliki siswa akan lebih baik. Namun, kenyataannya tidak demikian. sebagian besar guru masih mengadopsi model pembelajaran yang kurang tepat. Model yang lama dan monoton dalam proses pembelajaran yang akan membuat siswa bosan, tidak nyaman masih kerap kali dilakukan, hal ini akan membuat siswa tidak memenuhi penilaian yang maksimal. Permasalahan tersebut ditemui juga di Sekolah Menengah Pertama. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *project based learning*, karena tujuan dari model ini salah satunya adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa.

METODE

Penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan metode eksperimen. Untuk desain penelitian eksperimen yang lebih spesifik, peneliti menggunakan model penelitian pretest dan posttest di kelas. Bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan teknik dasar bermain bola basket siswa sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek, dan untuk melihat keefektifan penggunaan model berbasis proyek dalam kurikulum merdeka terhadap kemampuan dasar bermain. Populasi yang digunakan yaitu siswa Sekolah Menengah Pertama dengan 40 siswa yang digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan tes keterampilan dasar permainan bola basket diantaranya *dribbling*, *bouncepass*, dan *chestpass*. Masing-masing indikator tes memiliki 3 poin, sehingga jumlah skor maksimum yang diperoleh adalah 9 poin. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan SPSS, uji *Paired Samples Statistics* dilakukan untuk mencari ada tidaknya perbedaan dari hasil pretest dan posttest. Kemudian untuk menguji apakah treatment yang digunakan sudah efektif dalam peningkatan kemampuan dasar bermain basket dilakukan uji N-Gain.

Pada uji *Paired Samples Statistics*, langkah-langkah yang dilakukan yaitu 1) membuat hipotesis penelitian, 2) membuat hipotesis statistik, 3), menentukan kriteria pengujian H_0 (kriteria probabilitas), 4) memasukkan data hasil pretest dan posttest ke dalam SPSS, 5) melakukan uji statistik. Hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu penerapan model berbasis proyek dalam kurikulum merdeka mempunyai pengaruh terhadap peningkatan teknik dasar bermain basket siswa SMP. Kemudian untuk hipotesis statistiknya yaitu H_0 = Tidak ada perbedaan kemampuan teknik dasar bermain bola basket peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya model berbasis proyek, dan H_a = Ada perbedaan kemampuan teknik dasar bermain bola basket peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model berbasis proyek. Selanjutnya kriteria pengujian H_0 pada penelitian ini adalah "Tolak H_0 jika $Sig \leq \alpha 0.05$ ". Terakhir pengujian statistik dengan Statistik parametrik *paired samples t-Tet* dan Statistik nonparametric uji Wilcoxon.

Dalam pengujian N-Gain, konsep dasarnya adalah menentukan keefektifan penerapan metode atau perlakuan. Melakukan Tes N-Gain Score dengan mencari selisih antara skor posttest dan skor pretest. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu, 1) menginput data hasil pretest dan postes ke SPSS, 2) melakukan perhitungan uji N-Gain, 3) setelah hasil didapat kemudian ditafsirkan.

Rumus menghitung N-Gain Score

$$N\ GAIN = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan:

Skor Ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

Kriteria pembagian N-Gain Score dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

<u>Nilai N-Gain</u>	<u>Kategori</u>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 1. Kategori Perolehan Skor

Kategori tafsiran efektivitas N-Gain persen dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

<u>Persentase (%)</u>	<u>Tafsiran</u>
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Tabel 2. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tes Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Data kemampuan dasar bermain bola basket siswa pada penelitian ini dihasilkan dari hasil tes saat pelaksanaan pretest dan posttest menggunakan treatment model pembelajaran *project based*

Uji Paired Samples Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Teknik Dasar Bermain Basket	3.45	40	1.467	.232
	Posttest Teknik Dasar Bermain Basket	7.60	40	1.105	.175

Tabel 3. Hasil tes teknik dasar permainan bola basket uji paired samples

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Teknik Dasar Bermain Basket – Posttest Teknik Dasar Bermain Basket	-4.150	1.001	.158	-4.470	-3.830	-26.213	39	.000

Tabel 4. Hasil tes teknik dasar permainan bola basket uji paired sample test

Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	40	.50	1.00	.7708	.16763
Ngain Persen	40	50.00	100.00	77.0754	16.76267
Valid N (listwise)	40				

Tabel 5. Hasil tes teknik dasar permainan bola basket uji Ngain Score

Pembahasan

Pada pembahasan satu, berdasarkan tabel hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0,000, yang artinya lebih kecil dari α 0,05. Dari situ, maka hasil uji hipotesis dapat disimpulkan untuk H_0 = Tidak ada perbedaan kemampuan teknik dasar bermain bola basket peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya model berbasis proyek, dinyatakan ditolak. H_a = Ada perbedaan kemampuan dasar bermain bola basket peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model berbasis proyek, dinyatakan diterima.

Dengan berdasar pada hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 3,45 dan pada posttest = 7,60. Ini berarti terjadi peningkatan kemampuan dasar bermain basket siswa setelah menerapkan

model berbasis proyek. Maka kesimpulan dapat diambil bila penerapan model berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan dasar bola basket peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

Selanjutnya pada pembahasan dua, berdasarkan tabel uji N-Gain, memperoleh mean 0,77 untuk N-Gain Score dan 77,07 untuk N-Gain Persen. Dengan mengacu pada pembagian Skor N-Gain, maka hasil yang diperoleh $0,77 > 0,7$, yang berarti penggunaan treatment pada dasar permainan basket termasuk ke dalam kategori tinggi. Kemudian mengacu pada kategori tafsiran efektivitas N-Gain, maka hasil yang diperoleh $77,07 > 76$, yang berarti penggunaan treatment dengan model *project based learning* efektif pada kemampuan dasar bermain bola basket.

SIMPULAN

Dari penelitian di atas, maka menunjukkan bila penerapan model berbasis proyek dalam kurikulum merdeka efektif terhadap peningkatan kemampuan dasar bermain bola basket peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Selanjutnya mengacu dari hasil olah dan analisis data memperoleh kesimpulan, diantaranya:

1. Berdasarkan tabel hasil uji t, memperoleh nilai sig = 0,000, yang artinya lebih kecil dari $\alpha 0,05$. Maka H_0 diterima, dan terdapat perbedaan kemampuan dasar bermain basket peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model berbasis proyek.
2. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 3,45 dan pada posttest = 7,60. Maka dengan ini diambil kesimpulan bila penerapan model berbasis proyek memiliki pengaruh secara signifikan terhadap dasar bermain basket peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
3. Berdasarkan tabel uji N-Gain, memperoleh mean 0,77 untuk N-Gain Score dan 77,07 untuk N-Gain Persen. Maka dengan ini diambil kesimpulan bila penerapan treatment dengan model berbasis proyek efektif pada kemampuan teknik dasar permainan bola basket dan berada pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamal, M., Priyanto, F., Pendidikan, S. J., Olahraga, K., & Keolahragaan, I. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket Melalui Media Audiovisual. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 4(1), 60–68. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujss>
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>
- Prayoga, T., Rahayu, E. T., & Fahrudin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 4171–4176.
- Setyawan, R. J., Widodo, S., Pratama, B. A., Harmono, S., & Himawanto, W. (2021). Efektivitas Latihan Dribble Bola Basket Model Slalom pada Siswa Pemula Ekstrakurikuler Bola Basket SMPN 1 Ngunut Tahun 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 279–286. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4896203>
- Yasir, L., Hadiana, O., Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Muhammadiyah Kuningan, S., Author, C., Yasir Departement, L., & Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Afiliasi, P. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Teknik Dasar Dribbling. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(1), 4–8.