SOCILEXIA
Journal of Social Sciences and Humanities

SOCILEXIA: Journal of Social Sciences and Humanities
Vol. 1, No. 4, 2026
E-ISSN: 3164-9610
punggawajournal.com/socilexia

Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Bola Basket di SMP 4 Batukliang Utara

Dian Apriadi[1], R. Hariyo Padmoyo[2], Bayu Purwa Adhi[3]
[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Magetan, Indonesia
Korespondensi: mamikpelemeng@gmail.com[1] hariyo.padmoyo@udn.ac.id[2] Bayupurwo@udn.ac.id[3]

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 18th, 2026
Revised Oct 27th, 2026
Accepted Nov 4th, 2026

Keyword:
Pengembangan model pembelajaran; Pendidikan jasmani; Permainan bola basket; Minat belajar; Motivasi belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis permainan bola basket untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Batukliang Utara. Metode Research and Development (R&D) digunakan melalui analisis kebutuhan, pengembangan empat permainan, validasi ahli, serta uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (25 siswa). Produk terdiri atas Dribble Challenge, Passing Race, Shooting Competition, dan Mini Basketball Game. Validasi ahli materi menghasilkan rata-rata 91,5% dan ahli pembelajaran 90,75%, keduanya berkategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil memperoleh respons rata-rata 86%. Pada uji coba kelompok besar, rata-rata indikator motivasi berubah dari 63,25% menjadi 89,75% dan minat belajar dari 62,50% menjadi 89,75%. Hasil tersebut menggambarkan kelayakan model dan perubahan positif pada indikator yang dilaporkan, tetapi belum membuktikan efektivitas kausal atau peningkatan keterampilan teknik bola basket melalui tes objektif. Model dapat dipertimbangkan sebagai alternatif kegiatan PJOK berbasis permainan.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan, sikap sportif, serta pembentukan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman dalam meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga belajar mengenai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PJOK perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik agar kegiatan belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian keterampilan gerak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Pendidikan jasmani pada dasarnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek fisik, kognitif, dan sosial melalui aktivitas jasmani yang terencana (Zain, 2024). Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran PJOK pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah permainan bola basket.

Bola basket merupakan olahraga permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim dengan tujuan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan untuk memperoleh poin. Permainan ini membutuhkan penguasaan beberapa teknik dasar, seperti dribbling, passing, dan shooting, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Penguasaan teknik tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan gerakan, tetapi juga membutuhkan koordinasi, konsentrasi, kecepatan, kelincahan, dan ketepatan dalam mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran bola basket di sekolah perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan mempraktikkan teknik dasar melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Prasetyo dan Sukarmin (2017) menjelaskan bahwa pengembangan model permainan dalam pembelajaran bola basket di SMP

dapat disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran teknik dasar menjadi lebih menarik dan mudah diikuti.

Namun, pelaksanaan pembelajaran PJOK, khususnya pada materi permainan bola basket, masih menghadapi sejumlah tantangan. Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti dalam proses pembelajaran di sekolah, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran masih cenderung menggunakan latihan berulang (drill) dengan variasi aktivitas yang terbatas. Kondisi tersebut berpotensi membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar bola basket, terutama dribbling, passing, dan shooting, masih perlu ditingkatkan. Keterbatasan variasi kegiatan pembelajaran juga dapat menyebabkan kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam permainan belum maksimal. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bola basket tidak cukup hanya dilakukan melalui pemberian contoh gerakan dan latihan secara berulang, tetapi membutuhkan pendekatan yang mampu menghubungkan latihan teknik dengan situasi permainan yang lebih menarik.

Kondisi tersebut perlu mendapatkan perhatian karena siswa SMP berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar melalui aktivitas gerak, interaksi, dan keterlibatan secara langsung. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba, berlatih, berinteraksi, dan menyelesaikan tantangan melalui permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Model pembelajaran berbasis permainan memungkinkan keterampilan gerak dipelajari melalui aktivitas yang memiliki aturan, tujuan, dan tantangan tertentu. Dengan cara tersebut, siswa tidak hanya diarahkan untuk menguasai teknik secara individual, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, memahami situasi permainan, dan mengambil keputusan. Rahmadani dkk. (2021) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan passing bola basket melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan bola basket. Model ini menempatkan aktivitas permainan sebagai bagian utama dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mempelajari teknik dasar melalui kegiatan yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, keterampilan dribbling dapat dilatih melalui permainan melewati rintangan, keterampilan passing melalui permainan mengoper bola berdasarkan sasaran, sedangkan keterampilan shooting dapat dikembangkan melalui permainan memasukkan bola ke target tertentu. Bentuk permainan tersebut dapat disesuaikan dengan jumlah siswa, tingkat kemampuan, ketersediaan sarana, dan kondisi lingkungan sekolah. Penelitian Munawaroh dkk. (2024) melalui pengembangan model permainan Basgedor menunjukkan bahwa permainan yang dirancang untuk pembelajaran passing dan shooting bola basket dinilai layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK bagi siswa kelas VII SMP.

Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan juga sejalan dengan arah pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang memberikan perhatian pada kebutuhan, potensi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Pada pembelajaran PJOK Fase D, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan keterampilan gerak, memahami konsep gerak, serta menerapkan strategi dalam berbagai situasi aktivitas jasmani. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bola basket seharusnya tidak hanya menekankan kemampuan siswa dalam menirukan teknik dasar, tetapi juga memberikan pengalaman untuk menerapkan keterampilan tersebut dalam situasi permainan. Melalui model pembelajaran berbasis permainan, guru dapat menghadirkan aktivitas yang lebih bervariasi sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan dan penerapan pendekatan permainan dalam pembelajaran bola basket. Prasetyo dan Sukarmin (2017) mengembangkan sembilan bentuk permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di tingkat SMP. Pratama dan Marsiyem (2018) mengembangkan teknik pembelajaran passing dada pada permainan bola basket untuk siswa kelas VIII SMP. Penelitian Darmawan dkk. (2016) membahas pengembangan model latihan kombinasi dribbling, passing, dan shooting bagi peserta ekstrakurikuler bola basket tingkat SMP. Sementara itu, Junaidi dan Kartiko (2025) meneliti pengaruh modifikasi permainan bola basket terhadap keterampilan chest pass siswa SMP Negeri 1 Plaosan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa variasi permainan dan modifikasi pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung penguasaan keterampilan dasar bola basket. Namun, penelitian ini memiliki fokus pengembangan yang berbeda, yaitu menyusun empat bentuk permainan, yakni Dribble Challenge, Passing Race, Shooting Competition, dan Mini

Basketball Game sebagai satu rangkaian model pembelajaran PJOK yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VII dan kondisi pembelajaran di SMP Negeri 4 Batukliang Utara.

Berbeda dari kajian yang berfokus pada satu atau dua teknik dasar, penelitian ini menyusun empat aktivitas, yakni Dribble Challenge, Passing Race, Shooting Competition, dan Mini Basketball Game, sebagai satu rangkaian pembelajaran. Setiap aktivitas diarahkan pada tujuan gerak yang berbeda dan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa serta kondisi sarana sekolah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model tersebut dan mendeskripsikan hasil penilaian kelayakan serta uji cobanya di SMP Negeri 4 Batukliang Utara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan pada tahap studi pendahuluan untuk mengetahui kondisi pembelajaran PJOK, kebutuhan siswa, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran bola basket melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap validasi dan uji coba produk untuk memperoleh data mengenai kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan.

Menurut Sugiyono (2021), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan bola basket yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP Negeri 4 Batukliang Utara. Pengembangan model dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran, kemampuan siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana olahraga di sekolah.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu studi pendahuluan, analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan model, validasi ahli, uji coba produk, dan evaluasi. Pada tahap awal, peneliti mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran bola basket melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun model permainan yang menarik dan mudah diterapkan. Produk kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli pembelajaran serta diuji coba pada kelompok kecil berjumlah 10 siswa dan kelompok besar berjumlah 25 siswa. Penilaian mencakup kelayakan produk, respons peserta, serta perubahan indikator motivasi dan minat belajar yang dilaporkan dalam bentuk persentase. Hasil uji coba digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan model, bukan untuk menyimpulkan efektivitas kausal yang telah diuji secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian dan Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Batukliang Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian melibatkan satu orang guru PJOK dan siswa kelas VII dengan tujuan mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis permainan bola basket. Pengembangan model dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan penyempurnaan produk akhir. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih dua bulan dengan kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, penyusunan model permainan, serta pengujian produk di lingkungan sekolah.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran bola basket masih cenderung berpusat pada guru (teacher centered). Kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan latihan berulang (drill), sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam permainan masih terbatas. Beberapa siswa terlihat kurang antusias, mudah merasa bosan, dan hanya menunggu giliran ketika kegiatan praktik berlangsung. Interaksi dan kerja sama antarsiswa juga belum berkembang secara optimal. Hasil wawancara dengan guru PJOK memperkuat temuan tersebut, terutama mengenai kesulitan meningkatkan motivasi belajar dan keterbatasan variasi model pembelajaran. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran melalui permainan karena dianggap lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan untuk beraktivitas bersama teman.

Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan model pembelajaran berbasis permainan bola basket.

2. Hasil Pengembangan Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan empat bentuk permainan yang disesuaikan dengan materi teknik dasar bola basket. Permainan pertama adalah Dribble Challenge, yaitu aktivitas menggiring bola melewati beberapa rintangan yang disusun dalam lintasan tertentu. Permainan ini dirancang untuk melatih koordinasi gerak, kelincahan, dan penguasaan bola. Permainan kedua adalah Passing Race, yaitu kegiatan mengoper bola secara berantai dalam kelompok dengan memperhatikan ketepatan dan kecepatan operan. Aktivitas ini bertujuan meningkatkan keterampilan passing, komunikasi, dan kerja sama antarsiswa.

Permainan ketiga adalah Shooting Competition, yaitu aktivitas memasukkan bola ke dalam ring dengan sistem perolehan poin berdasarkan keberhasilan tembakan. Permainan ini diarahkan untuk melatih ketepatan shooting dan meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika melakukan tembakan. Permainan keempat adalah Mini Basketball Game, yaitu permainan bola basket yang dimodifikasi menggunakan aturan sederhana agar siswa lebih mudah memahami jalannya permainan. Melalui aktivitas tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan keterampilan dribbling, passing, dan shooting dalam situasi permainan secara langsung. Keempat permainan tersebut disusun sebagai satu rangkaian model pembelajaran yang menggabungkan latihan keterampilan dasar dengan aktivitas bermain secara berkelompok.

3. Hasil Validasi Ahli

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli pembelajaran dengan memperhatikan kesesuaian materi, kebenaran konsep, kesesuaian kurikulum, kemudahan penggunaan, serta kemenarikan model pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% pada aspek kesesuaian materi, 90% pada aspek kebenaran konsep, 91% pada aspek kesesuaian kurikulum, dan 93% pada aspek kemanfaatan produk. Rata-rata keseluruhan hasil validasi ahli materi mencapai 91,5% dengan kategori sangat layak.

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan bahwa aspek kejelasan langkah pembelajaran memperoleh nilai 90%, kemudahan penggunaan sebesar 88%, kemenarikan model sebesar 94%, dan efektivitas pembelajaran sebesar 91%. Rata-rata hasil penilaian ahli pembelajaran mencapai 90,75% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi dan pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan penilaian kedua ahli, produk dapat dilanjutkan ke tahap uji coba dengan tetap memperhatikan saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan.

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 siswa untuk mengetahui respons awal terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan empat indikator, yaitu antusiasme, keaktifan, kerja sama tim, dan pemahaman materi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa antusiasme siswa mencapai 88%, keaktifan siswa sebesar 85%, kerja sama tim sebesar 87%, dan pemahaman materi sebesar 84%. Rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa model permainan yang dikembangkan memperoleh respons positif dari siswa. Aktivitas pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan mempraktikkan teknik dasar bola basket melalui kegiatan yang lebih bervariasi.

5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada 25 siswa kelas VII untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis permainan bola basket. Hasil pengukuran motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator. Semangat belajar meningkat dari 64% menjadi 89%, ketertarikan terhadap materi meningkat dari 62% menjadi 88%, partisipasi aktif meningkat dari 60% menjadi 90%, dan kerja sama meningkat dari 67% menjadi 92%. Rata-rata motivasi belajar mengalami peningkatan dari 63,25% sebelum penerapan model menjadi 89,75% setelah penerapan model. Dengan demikian, terdapat kenaikan sebesar 26,5 poin persentase.

Peningkatan juga terlihat pada aspek minat belajar siswa. Indikator kesenangan mengikuti pembelajaran PJOK meningkat dari 65% menjadi 91%, kesukaan terhadap permainan bola basket meningkat dari 68% menjadi 93%, keaktifan bertanya meningkat dari 55% menjadi 85%, dan partisipasi dalam permainan meningkat dari 62% menjadi 90%. Secara keseluruhan, rata-rata minat belajar meningkat dari 62,5% menjadi 89,75%, atau mengalami kenaikan sebesar 27,25 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan mendapatkan respons positif karena siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

6. Produk Akhir Penelitian

Berdasarkan hasil pengembangan, validasi ahli, dan uji coba, produk akhir penelitian berupa model pembelajaran PJOK berbasis permainan bola basket yang terdiri atas empat bentuk permainan, yaitu Dribble Challenge, Passing Race, Shooting Competition, dan Mini Basketball Game. Model tersebut dirancang untuk memberikan variasi aktivitas pembelajaran yang mencakup keterampilan dasar menggiring, mengoper, dan menembak bola, serta penerapan keterampilan dalam permainan sederhana. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat layak dari ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar juga memperlihatkan respons yang positif dari siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK materi bola basket di SMP Negeri 4 Batukliang Utara.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Bola Basket

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PJOK berbasis permainan bola basket memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi dengan rata-rata 91,5% dan ahli pembelajaran sebesar 90,75%. Penilaian tersebut memperlihatkan bahwa model yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, ketepatan konsep, kemudahan pelaksanaan, dan kemenarikan aktivitas pembelajaran. Kelayakan produk juga didukung oleh penyusunan empat bentuk permainan yang memiliki tujuan dan langkah pelaksanaan berbeda sesuai dengan keterampilan dasar bola basket. Hasil ini sejalan dengan penelitian Munawaroh dkk. (2024) yang mengembangkan model permainan Basgedor untuk pembelajaran passing dan shooting bola basket pada siswa kelas VII SMP. Penelitian tersebut memperoleh penilaian ahli sebesar 89,23% pada uji kelompok kecil dan 95% pada uji kelompok besar, sehingga model permainan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK (Munawaroh dkk., 2024).

2. Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar dari 63,25% menjadi 89,75% menggambarkan perubahan positif pada indikator motivasi yang dilaporkan selama uji coba model permainan. Kondisi ini dapat terjadi karena siswa tidak hanya menerima penjelasan dan mengikuti latihan secara berulang, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk terlibat langsung dalam aktivitas permainan. Adanya tantangan, aturan permainan, pembagian kelompok, dan sistem perolehan poin memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Peningkatan minat belajar dari 62,5% menjadi 89,75% juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang lebih positif terhadap materi bola basket setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sukmana dkk. (2025) yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar PJOK melalui pendekatan permainan edukatif, yaitu dari skor rata-rata 73,32 menjadi 82,12. Hasil penelitian Fadillah dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK (Sukmana dkk., 2025; Fadillah dkk., 2025).

3. Pengembangan Keterampilan Dasar Bola Basket

Model pembelajaran yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan teknik dasar bola basket melalui aktivitas yang berbeda. Permainan Dribble Challenge diarahkan pada penguasaan keterampilan menggiring bola, Passing Race memberikan latihan ketepatan operan, sedangkan Shooting Competition membantu siswa melatih ketepatan tembakan ke arah ring. Sementara itu, Mini Basketball Game menjadi kegiatan penerapan keterampilan dalam situasi permainan yang lebih sederhana. Rangkaian aktivitas tersebut memungkinkan siswa mempelajari teknik dasar secara bertahap sebelum menggunakannya dalam permainan. Penelitian Prasetyo dan Sukarmin (2017) juga menunjukkan bahwa

pengembangan model permainan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP untuk mempelajari berbagai teknik dasar bola basket. Penelitian Shidiq dkk. (2023) turut memperlihatkan bahwa pengembangan model permainan bola basket dapat diarahkan untuk meningkatkan keterampilan dribbling, passing, dan shooting, sekaligus mengembangkan aspek kerja sama, disiplin, dan sportivitas (Prasetyo & Sukarmin, 2017; Shidiq dkk., 2023).

4. Peningkatan Keaktifan dan Interaksi Sosial

Penerapan model permainan juga memberikan ruang bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi sosial selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari hasil uji coba kelompok kecil yang memperoleh rata-rata 86% serta peningkatan indikator partisipasi aktif pada uji coba kelompok besar dari 60% menjadi 90%. Aktivitas yang dilakukan secara berkelompok mendorong siswa untuk saling memberikan operan, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengikuti aturan permainan. Melalui kegiatan tersebut, pembelajaran bola basket tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga memberikan pengalaman dalam mengembangkan sikap sosial dan sportivitas. Hasil ini didukung oleh penelitian Pratama dan Marsiyem (2018) yang mengembangkan teknik pembelajaran passing dada melalui pendekatan penelitian dan pengembangan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan teknik pembelajaran dapat meningkatkan hasil keterampilan passing sekaligus memberikan alternatif variasi pembelajaran bagi guru PJOK (Pratama & Marsiyem, 2018).

5. Peran Permainan dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik

Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan latihan teknik yang dilakukan secara berulang tanpa variasi aktivitas. Dalam model yang dikembangkan, setiap permainan memiliki tantangan dan tujuan tertentu sehingga siswa terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara lebih aktif. Kegiatan tersebut juga membantu guru mengatur proses pembelajaran agar siswa tidak hanya menunggu giliran, tetapi memperoleh kesempatan untuk melakukan aktivitas gerak secara langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani melalui aktivitas yang dikemas secara aktif dan menyenangkan. Penelitian Nugroho (2023) mengenai pengembangan model pembelajaran bola basket melalui permainan Trash Ball juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa (Kurniawan dkk., 2025; Nugroho, 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PJOK berbasis permainan bola basket memperoleh penilaian kelayakan yang sangat baik dan memberikan respons positif terhadap motivasi, minat, serta aktivitas belajar siswa. Keunggulan model ini terletak pada variasi permainan yang disusun berdasarkan keterampilan dasar bola basket dan dapat diterapkan secara bertahap sesuai dengan kemampuan siswa. Meskipun demikian, hasil peningkatan motivasi dan minat dalam penelitian ini masih didasarkan pada persentase pengukuran sebelum dan sesudah penerapan model. Data yang disajikan belum mengukur peningkatan keterampilan teknik menggunakan tes objektif dan belum menggunakan rancangan pembanding untuk mengisolasi pengaruh model. Oleh sebab itu, interpretasi hasil dibatasi pada kelayakan serta perubahan motivasi dan minat yang dilaporkan selama uji coba.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran PJOK berbasis empat permainan bola basket: Dribble Challenge, Passing Race, Shooting Competition, dan Mini Basketball Game. Penilaian ahli materi sebesar 91,5% serta ahli pembelajaran 90,75% menempatkan produk pada kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil dengan 10 siswa memperoleh respons rata-rata 86%.

Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 siswa, rata-rata indikator motivasi berubah dari 63,25% menjadi 89,75%, sedangkan rata-rata minat belajar berubah dari 62,50% menjadi 89,75%. Hasil tersebut mendukung penggunaan model sebagai alternatif aktivitas pembelajaran bola basket yang mendapat respons positif pada lokasi penelitian.

Karena data yang tersedia berfokus pada persentase penilaian dan respons, hasil penelitian belum dapat diperlakukan sebagai bukti efektivitas kausal atau peningkatan keterampilan teknik bola basket yang telah diukur secara objektif. Simpulan dibatasi pada kelayakan model dan perubahan indikator yang dilaporkan selama uji coba.

DAFTAR PUSTAKA

Darmawan, A. B., Januarto, O. B., & Wahyudi, U. (2016). Pengembangan model latihan kombinasi dribbling, passing dan shooting peserta ekstrakurikuler bolabasket di SMP Negeri 2 Kota Malang. Jurnal Pendidikan Jasmani, 26(2), 351–364.

Fadillah, F., Yahya, M., & Amirzan. (2025). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK di SMP Negeri 1 Tangse tahun pelajaran 2024/2025. Sport Health Education: Jurnal Pendidikan Olahraga, Jasmani dan Rekreasi, 3(2).

Junaidi, D., & Kartiko, D. C. (2025). Pengaruh modifikasi permainan bola basket pada pembelajaran PJOK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Plaosan Kabupaten Magetan. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(2), 13922–13926. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27435

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2024). Capaian pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Fase D. https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehatan-pjok/fase-d/

Kurniawan, R., Mahyudi, Y. V., & Sinulingga, A. R. (2025). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 21(2). https://doi.org/10.21831/jpji.v21i2.86683

Munawaroh, L., Akhiruyanto, A., Hartono, M., & Wijayanti, D. G. S. (2024). Pengembangan model permainan Basgedor untuk pembelajaran passing dan shooting bola basket pada siswa kelas VII SMP. Indonesian Journal for Physical Education and Sport, 5(2). https://doi.org/10.15294/inapes.v5i2.5180

Nugroho, W. S. (2023). Pengembangan model pembelajaran bola basket materi passing melalui permainan Trash Ball terhadap hasil belajar siswa SMPN 1 Jati Kudus. Seminar Nasional Keindonesiaan VII.

Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. Jurnal Keolahragaan, 5(1), 12–23. https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12758

Pratama, R. R., & Marsiyem. (2018). Pengembangan teknik pembelajaran passing dada pada permainan bola basket siswa kelas VIII SMP. Sebatik, 22(2), 176–180. https://doi.org/10.46984/sebatik.v22i2.335

Rahmadani, A., Candra, O., Daharis, & Khoeri, A. (2021). Model pembelajaran bola basket berbasis permainan: Bagaimana peningkatannya terhadap keterampilan passing? Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education, 2(3). https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(3).7953

Shidiq, A. A. P., Sukarmin, Y., & Nikmah, R. A. A. (2023). Pengembangan model pembelajaran kolary untuk permainan bolabasket di sekolah menengah atas. Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan, 4(1). https://doi.org/10.21831/jpok.v4i1.19243

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukmana, R., Permadi, A. A., & Sonjaya, A. R. (2025). Pendekatan permainan edukatif dalam upaya peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran PJOK. Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training), 9(2).

Zain, M. D. K. (2024). Implementasi model pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bola basket: Systematic literature review. Jurnal Pedagogik Olahraga, 10(1). https://doi.org/10.24114/jpor.v10i01.56138