

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* TERHADAP KETUNTASAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN (Studi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek)

Yuditya Putra Handiono

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, yudityaputra_14@yahoo.com

Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran PJOK, hal yang paling penting berkaitan dengan terjadinya proses belajar secara efektif pada siswa adalah kemampuan guru menggabungkan berbagai kondisi belajar ke dalam kegiatan belajar, penggabungan kondisi belajar tersebut dalam bentuk suatu metode pembelajaran. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada sumber yang terkait yaitu guru PJOK SMA Negeri 1 Trenggalek menyatakan bahwa untuk materi bola basket khususnya teknik dribble nilai rata-rata siswa adalah dibawah SKL. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah guru masih menggunakan metode pembelajaran langsung yang hanya berpusat pada guru sehingga kurangnya interaksi siswa terhadap materi yang diajarkan menjadikan siswa kurang antusias dan merasa bosan. Dalam hal ini diajukan alternatif dengan memberikan metode pembelajaran *problem solving* pada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *problem solving* terhadap ketuntasan hasil belajar dribble bola basket dalam pembelajaran PJOK. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, dan analisis data menggunakan uji T sampel sejenis. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek yang berjumlah 330 siswa yang terbagi dalam 10 kelas. Pengambilan sampel menggunakan sistem *cluster random sampling* dimana peneliti mengambil sampel sebanyak 10% dari populasi yaitu satu kelas X IPA 1 yang berjumlah 33 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata *pretest* ketuntasan belajar adalah sebesar 45.0909 dan rata-rata *posttest* adalah sebesar 75.2121. sehingga terdapat peningkatan ketuntasan *dribble* bola basket sebesar 66.8%. Dari hasil uji-t didapatkan nilai signifikan 0.000 nilai ini lebih kecil dari *alpha* ($\alpha = 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *problem solving* berpengaruh signifikan terhadap ketuntasan *dribble* bola basket siswa.

Kata Kunci: Metode *Problem Solving*, Ketuntasan Belajar

Abstract

In sport lesson activities, the most important thing of the lesson which connected with the effectiveness of learning process on pupils is the teacher ability to combined many learning conditions into learning activities, these combination of learning itself as a result of learning methods. Based from the result of an interview who has been held by the researcher to a sport teacher at SMA NEGERI 1 TRENGGALEK stating that for the basketball material/lesson especially fpor the dribble technique, the average results of the pupils was under the SKL points. This problem was caused by several factors like the teacher still using the direct methods which centerized to the teacher which caused either less antusias and bored on the pupils as the result of the lacked participation during the lesson. In this case, the researcher applying some alternative by giving *problem solving* learning methods to the pupils. The main goal of this research is finding the application effect to the outcome result on a sport lesson. The design of this research were one group pretest-posttest and T-test data analysis for the similar sample. The population of this research was 330 pupils on grade X of SMA NEGERI 1 TRENGGALEK which classifies into 10 classes. For picking the sample, the researcher using cluster random sampling method and took a sample at 10% from 33 pupils of X IPA 1.

From this research we can conclude that the application of learning methods *problem solving* significantly affect to the outcome result on pupils dribbling, it showed from the average pretest result at

45.0909 and average posttest result at 75.2121. Based from the result, there are some improvement on dribbling outcome in the value of 66.8%. From T-test, the result is significant at 0.000 this result is smaller than alpha (alpha = 0.05), so the hypothesis can be accepted as there is a different on it.

Keywords: Problem Solving Method, Outcome Result

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 37 ayat 1 “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat diantaranya Pendidikan Jasmani dan Olahraga”. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan dan pembudayaan siswa yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan yang mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Pendidikan ini terwujud dalam suatu standart pendidikan nasional.

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standart isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, PJOK (Pendidikan Jasmani dan Olahraga) memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman pembelajaran itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik pengembangan psikis yang lebih baik sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya PJOK, karena PJOK sebagai aktifitas jasmani untuk dasar bagi manusia dalam mengenal dunia dan dirinya sendiri secara alami berkembang searah dengan perkembangan jaman.

Menurut Kristiyandaru (2010:40) Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan umum. Lewat program PJOK dapat diupayakan peran pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa penjas pendidikan akan pincang. Sedangkan menurut Malobulu dkk, (2011:129) bahwa:

PJOK dapat didefinisikan sebagai bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek perilaku hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berperan dalam hal pengetahuan, kecerdasan, dan

keterampilan saja, namun pendidikan juga berperan membentuk manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mantap dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air.

PJOK merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan-kegiatan jasmani. Lingkungan belajar dibentuk untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Untuk mewujudkan hal ini, diperlukan pengalaman belajar yang membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan yang benar sesuai dengan prinsip-prinsip gerak manusia sehingga anak merasakan aman dan nyaman, efisien, dan efektif. Pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, dan menghargai manfaat aktifitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif. (Malobulu dkk, 2011:124)

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa PJOK merupakan suatu bagian yang sangat penting untuk kualitas fisik dan mental anak untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Akan tetapi kenyataan terkadang tidak sesuai dengan harapan, tujuan yang telah tersusun secara rapi dan sistematis masih sulit untuk diterapkan secara efektif sehingga apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran PJOK itu sendiri belum dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan pengamatan penulis di sekolah SMA Negeri 1 Trenggalek berupa hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada Bapak Gaguk Agus Suharsono, S.Pd selaku guru penjasorkes di SMA Negeri 1 Trenggalek. Pembelajaran materi *dribble* bola basket menggunakan metode pembelajaran langsung berupa ceramah dan demonstrasi. Dalam penerapan model pembelajaran terkait, terdapat permasalahan yang timbul berupa minimnya rata-rata nilai siswa sehingga ketuntasan hasil belajar siswa berada dibawah standar. Penulis beranggapan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru PJOK di SMA Negeri 1 Trenggalek mempunyai

kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006 : 149) bahwa, “Metode ceramah mempunyai kekurangan yaitu sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.”

Melihat permasalahan tersebut penulis kemudian ingin mencoba menerapkan metode pembelajaran *problem solving* pada pembelajaran materi *dribble* bola basket karena metode pembelajaran ini cocok untuk melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi atau perorangan, maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah. (Hamiah dan Jauhar, 2014:126).

Sedangkan tujuan dari pembelajaran *problem solving* adalah mengasah keterampilan siswa dalam menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya. Selain itu metode ini bertujuan untuk meningkatkan intelektual siswa. Maka dari itu penulis akan mengadakan penelitian tentang adakah pengaruh metode pembelajaran *problem solving* terhadap ketuntasan belajar *dribble* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek. Jika ada, seberapa besar pengaruh metode *problem solving* terhadap ketuntasan belajar *dribble* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek.

METODE

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data-data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum, 2012 : 53). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil populasi yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek. Berjumlah 320 siswa yang terbagi menjadi 10 kelas.

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2012 : 53). Dalam penelitian ini apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2006:134).

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti akan mengambil sampel sebanyak 10% dari populasi yaitu satu kelas yang berjumlah 33 siswa. Penelitian menggunakan sistem *Cluster Random Sampling* untuk menentukan kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Sistem pengambilan tersebut adalah pemilihan secara acak

terhadap populasi yang ada, yaitu dari populasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek yang berjumlah 320 siswa yang terbagi menjadi 10 kelas. Dalam pelaksanaannya pengambilan kelompok yang akan dipilih untuk menjadi sampel dari 10 kelas tersebut diambil secara acak dengan menggunakan undian. Kelas yang menjadi sampel adalah kelas X IPA 1 yang berjumlah 33 siswa.

HASIL PENELITIAN

Data hasil dapat dijelaskan lebih rinci melalui bagian deskripsi data, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

Deskripsi data yang akan disajikan berupa data hasil tes *dribble* bola basket yang dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) yang diberikan pada kelompok sampel yang berupa metode pembelajaran *problem solving*. Deskripsi data hasil penelitian dijelaskan pada tabel di bawah :

Deskripsi Data Hasil Penelitian

| Nilai | Data | Mean | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | SD |
|------------|----------|---------|-----------------|----------------|-------|
| Kognitif | Pretest | 46.5758 | 71.00 | 24.00 | 12.08 |
| | Posttest | 73.4242 | 96.00 | 33.00 | 11.66 |
| Psikomotor | Pretest | 43.4242 | 75.00 | 25.00 | 13.44 |
| | Posttest | 76.9697 | 100.00 | 53.00 | 10.77 |
| Ketuntasan | Pretest | 45.0909 | 67.00 | 29.00 | 9.59 |
| | Posttest | 75.2121 | 90.00 | 53.00 | 7.98 |

Dari data diatas selanjutnya dapat dihitung prosentase kenaikan hasil belajar penerapan metode pembelajaran *problem solving* dan didapatkan hasil sebagai berikut; Kemampuan kognitif siswa sebesar 57.64%; Kemampuan psikomotor siswa dapat meningkat sebesar 77.3%; Serta presentase kenaikan ketuntasan belajar siswa dapat meningkat sebesar 66.8%.

Data hasil penelitian yang selanjutnya yang dapat disajikan adalah hasil pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik komparatif 2 variabel yaitu uji t sampel sejenis (*paired sample t-test*). Sebelum melakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji prastarat berupa uji normalitas.

Data Uji normalitas dilakukan pada setiap distribusi data *pretest* maupun *posttest* pada kelompok sampel. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Hasil Uji Normalitas Data

| Distribusi Data | Value | Asymp. Sig | Keterangan |
|-----------------|-------|------------|------------|
|-----------------|-------|------------|------------|

| | | | | |
|------------|----------|-------|-------|--------|
| Kognitif | Pretest | .665 | 0.769 | Normal |
| | Posttest | 1.007 | 0.263 | Normal |
| Psikomotor | Pretest | 1.074 | 0.199 | Normal |
| | Posttest | .654 | 0.786 | Normal |
| Ketuntasan | Pretest | .563 | 0.909 | Normal |
| | Posttest | .696 | 0.718 | Normal |

Berdasarkan deskripsi tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data pembelajaran materi *dribble* bola basket dengan metode pembelajaran *problem solving* pada distribusi data nilai kognitif, psikomotor dan ketuntasan baik *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan sebagai penelitian.

Pengujian sampel sejenis digunakan untuk menguji atau membuktikan apakah perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelompok pembelajaran tersebut berpengaruh signifikan atau tidak terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* bola basket. Berikut ini adalah hasil uji T sampel sejenis menggunakan SPSS :

Hasil Uji T Sampel Sejenis

| Distribusi Data | Value | Asymp. Sig |
|-----------------|---------|------------|
| Kognitif | -11.501 | 0.000 |
| Psikomotor | -18.300 | 0.000 |
| Ketuntasan | -22.400 | 0.000 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada nilai kognitif didapatkan nilai sig. < alpha yaitu $0.000 < 0.05$; sedangkan pada nilai psikomotor nilai sig. < alpha yaitu $0.000 < 0.05$; dan pada ketuntasan hasil belajar didapatkan nilai sig. < alpha yaitu $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil ketuntasan belajar *posttest* dan *pretest* psikomotor serta kognitif. Dengan nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap nilai hasil belajar siswa setelah perlakuan menggunakan metode *problem solving*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil olah data pada penelitian ini dijelaskan bahwa pemberian metode pembelajaran *problem solving* pada kelompok sampel memberikan pengaruh dan peningkatan terhadap ketuntasan belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Trenggalek, pengaruh tersebut dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan siswa selama pembelajaran.

1. Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor *Dribble* Bola Basket Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan metode pembelajaran *problem solving* pada materi *dribble* bola basket. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006:220) bahwa, “*Problem solving* dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.” Terbukti pada data pretest kognitif diperoleh rata-rata 46.5758 dengan standar deviasi sebesar 12.08636 dan untuk hasil *posttest* kognitif diperoleh rata-rata 73.4242 dengan standar deviasi sebesar 11.66065. Selanjutnya dalam *paired t test* untuk nilai kognitif dapat diketahui nilai sig. < alpha yaitu $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar kognitif *posttest* dengan *pretest*. Dengan nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan nilai kognitif siswa setelah mendapatkan penerapan metode pembelajaran *problem solving*. Dari hasil data *pretest* dan *posttest* kognitif diatas dapat dilihat prosentase peningkatan hasil belajar kognitif dengan cara rata-rata selisih hasil *posttest* dikurangi pretest dibagi rata-rata hasil *pretest* dikalikan 100% maka diperoleh peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 57.64%.

Selanjutnya berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan hasil belajar psikomotor siswa setelah penerapan metode pembelajaran *problem solving* pada materi *dribble* bola basket. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006:220) bahwa, “Pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya”. Terbukti pada data pretest psikomotor diperoleh rata-rata 43.4242 dengan standar deviasi 13.44440 dan untuk hasil *posttest* psikomotor diperoleh rata-rata 76.9697 dengan standar deviasi sebesar 10.77464. Selanjutnya dalam *paired t test* untuk nilai psikomotor dapat diketahui nilai sig. < alpha yaitu $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar kognitif *posttest* dengan *pretest*. Dengan nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan nilai psikomotor siswa setelah mendapatkan penerapan metode pembelajaran *problem solving*. Dari hasil data *pretest* dan *posttest* psikomotor diatas dapat dilihat prosentase peningkatan hasil belajar psikomotor dengan cara rata-rata selisih hasil *posttest* dikurangi *pretest* dibagi rata-rata hasil *pretest* dikalikan 100% maka diperoleh peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 77.3%

2. Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Ketuntasan Belajar *Dribble* Bola Basket Siswa

Nilai ketuntasan siswa yaitu penggabungan antara nilai kognitif dan psikomotor siswa terdapat rata-rata pretest 45.0909 dengan standar deviasi sebesar 9.59610 dan untuk hasil nilai ketuntasan *posttest* terdapat rata-rata 75.2121 dengan standar deviasi sebesar 7.98732. Selanjutnya dalam paired t test untuk nilai ketuntasan dapat diketahui nilai sig. < *alpha* yaitu $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan nilai ketuntasan belajar *posttest* dengan *pretest*. Dengan nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan nilai ketuntasan belajar siswa setelah mendapatkan penerapan metode pembelajaran *problem solving*. Dari hasil data *pretest* dan *posttest* ketuntasan belajar diatas dapat dilihat prosentase peningkatan ketuntasan belajar siswa dengan cara rata-rata selisih hasil *posttest* dikurangi pretest dibagi rata-rata hasil pretest dikalikan 100% maka diperoleh peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 66,8%.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan metode pembelajaran *problem solving* pada materi *dribble* bola basket. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chow (2008:13) "Students have deeper understanding of the theories through the application of theories to solving real problems related to recreation and physical education." Penerapan pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan pemahaman siswa yang lebih mendalam pada materi pembelajaran PJOK.

Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian rata-rata nilai psikomotor lebih besar dari nilai kognitif. Hal tersebut disebabkan karena mayoritas siswa lebih tertarik menyerap pengetahuan dari buku daripada melalui pendekatan melalui aktifitas pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Chow (2008:14) "Some students preferred to learn the knowledge and get the answers to the questions/problems from the teachers and books rather than from an active learning approach."

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan relevansi dari rumusan masalah, hasil penelitian, serta pembahasan, maka beberapa temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap antara nilai ketuntasan hasil belajar *dribble* bola basket *pretest* dan *posttest* setelah penerapan metode pembelajaran *problem solving*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *t dependent* untuk pengujian nilai beda rata-rata menggunakan uji *t paired t-test*, berdasarkan pengujian tersebut terdapat nilai sig. < *alpha* yaitu $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat kenaikan nilai

hasil belajar *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* siswa setelah perlakuan menggunakan metode *problem solving*.

2. Besar pengaruh metode pembelajaran *problem solving* terhadap ketuntasan *dribble* bola basket dapat dilihat dari prosentase kenaikan nilai ketuntasan belajar siswa sebesar 66,8%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari nilai ketuntasan *pretest* ke nilai ketuntasan *posttest* dalam pengaruh metode pembelajaran *problem solving* terhadap ketuntasan belajar *dribble* bola basket.

Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan tersebut, disarankan penggunaan metode pembelajaran *problem solving* untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK, hal tersebut akan dibahas pada masukan saran dibawah ini :

1. Melihat dari hasil penelitian bahwa penerapan metode pembelajaran *problem solving* dapat memberikan pengaruh peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK maka metode ini bisa dijadikan acuan oleh para pengajar mata pelajaran PJOK
2. Untuk para peneliti, disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran *problem solving* pada pokok bahasan yang lain serta dalam sasaran sampel yang lebih luas untuk mengkaji tingkat keefektifannya, karena metode pembelajaran *problem solving* diketahui masih dapat dikembangkan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chow, Bik Chu, Eva H.L. Tsai, and Lobo H.T. Louie. "Application of Problem-based Learning for "Physical Education and Recreation Management" Courses." *Studies on Teaching and Learning*. Hong Kong: Baptist University, 2008. 7-16.
- Djahiri, Ahmad Kosasih. 1983. *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral-VCT dan Games dalam VTC*. Bandung : Jurusan PMPKn IKIP
- Djamarah, S. B & Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamiyah, Nur & Jauhar Muhamad. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press

Malobulu, Rahmat, & Gah. 2011. *Olahraga dan Pendidikan Jasmani dalam Wajah Keutuhan NKRI*. Jakarta : Ardadizya Jaya

Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara

Oliver, John. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016. "Standar Penilaian Pendidikan"

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014. "Pedoman Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik"

Permendiknasn Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standart Isi, *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Surabaya : Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jendral Departemen Pendidikan Nasional.

Wilis, Dahar Ratna (2006). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.

