

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak *Passing* Permainan Bolabasket

I Putu Agus Dharma Hita^{1*}, Komang Ayu Krisna Dewi², Septadi Hanif Pambayu³

¹Universitas Pendidikan Ganesha

²Universitas Triatma Mulya

³Universitas Safin Pati

*Corresponding Author: agus.dharma@undiksha.ac.id

Abstrak

Kemampuan *passing* dalam permainan bolabasket merupakan keterampilan motorik dasar yang sangat penting, namun hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan *passing* peserta didik di *Golden Basketball Academy*, Jembrana, Bali, masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan *passing* tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan desain *pretest-posttest one group*, di mana 21 peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran *passing* menggunakan pendekatan berbasis masalah selama 12 kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan *passing* sebelum dan sesudah perlakuan, dan dianalisis menggunakan uji statistik *Paired Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan *passing* peserta didik setelah diberikan pembelajaran berbasis masalah, dengan nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,000. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis masalah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *passing* pada peserta didik, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam konteks pendidikan jasmani dan olahraga. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang bagaimana metode pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan motorik dasar pada anak-anak. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan pembelajaran berbasis masalah pada keterampilan olahraga lainnya.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Masalah; Kemampuan Gerak *Passing*; Permainan Bolabasket

Received: 19 Okt 2024; Revised: 25 Okt; Accepted: 27 Okt 2024; Available Online: 31 Okt 2024

1. PENDAHULUAN

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pendidikan yang berpusat pada siswa, di mana siswa dihadapkan pada tantangan autentik yang membutuhkan pemikiran kritis, kerja sama tim, dan penerapan informasi yang diperoleh (Haetami et al., 2023). Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan analitis, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan motorik siswa melalui metodologi yang aktif dan partisipatif (Wijnen et al., 2017). Dalam konteks olahraga, khususnya permainan bolabasket, pembelajaran berbasis masalah dapat memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan teknis seperti *passing* (Kuncoro et al., 2023).

Bolabasket merupakan olahraga yang banyak digemari oleh anak muda, khususnya di Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. *Golden Basketball Academy* merupakan organisasi yang didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan bolabasket di kalangan siswa sekolah dasar di wilayah tersebut.

Hasil observasi penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan *passing* peserta didik di akademi bolabasket berada pada level yang kurang memadai, dengan rata-rata akurasi hanya mencapai 56%. Hal ini menegaskan perlunya perbaikan yang signifikan dalam teknik dan latihan *passing* untuk meningkatkan keterampilan pemain. Penelitian oleh Adiansyah et al. (2021) menunjukkan bahwa kemampuan dasar bolabasket siswa, khususnya *passing*, masih dianggap kurang memadai. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan metode pengajaran yang efektif dan program pelatihan yang terstruktur untuk meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket di kalangan siswa, mengingat bahwa *passing* merupakan elemen krusial dalam permainan tim dan pergerakan bola yang sukses. *Passing* merupakan bakat dasar dalam bolabasket, dengan keberhasilan tim dalam aspek ini bergantung pada kapasitas pemain untuk melakukan *passing* yang tepat dan tepat waktu (Yosika, 2023).

Kemampuan *passing* yang kurang baik dapat disebabkan oleh beberapa hal, termasuk metodologi pelatihan

yang digunakan (Suhardi, 2022). Metode yang kurang bervariasi dan pendekatan yang tidak melibatkan siswa dalam pemecahan masalah praktis cenderung membuat siswa kurang aktif dan kurang terlatih dalam keterampilan teknis seperti *passing* (Suhardi, 2022). Pendekatan pembelajaran tradisional yang bersifat instruksional dan berpusat pada pelatih sering kali kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi keterampilan mereka secara mandiri (Abdullah Abdullah, Samsudin Samsudin, Nasrullah Nasrullah, Mulyadi Mulyadi, 2024).

Upaya meningkatkan kemampuan *passing*, model pembelajaran berbasis masalah menawarkan pendekatan yang lebih interaktif, di mana siswa diberikan tantangan untuk menyelesaikan situasi permainan nyata yang melibatkan *passing* bola (Alita et al., 2019). Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan teman sebaya, dan memecahkan masalah teknis yang mereka hadapi selama permainan (Aji, 2023). Pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi pengembangan keterampilan motorik siswa dalam skenario yang relevan dan menarik (Utami & Giarti, 2020).

Meskipun model pembelajaran berbasis masalah telah banyak diterapkan dalam konteks akademik, penerapannya dalam pengembangan keterampilan olahraga, khususnya keterampilan *passing* dalam bolabasket, masih belum banyak dieksplorasi. Belum ada penelitian tentang kemandirian strategi ini dalam meningkatkan kemampuan motorik dasar pada anak muda, khususnya keterampilan *passing* dalam bolabasket. Penelitian ini berupaya mengatasi kekurangan ini dengan menilai kemandirian strategi pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan *passing* di kalangan siswa di *Golden Basketball Academy*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan substansial pada literatur pendidikan olahraga dan menawarkan saran praktis bagi pelatih dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa melalui metodologi yang lebih partisipatif dan berpusat pada siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *kuasi-eksperimental* dengan menggunakan metodologi kelompok tunggal *pretest-posttest* (Sugiyono, 2016). Desain ini dipilih untuk mengevaluasi kemandirian paradigma pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket siswa di *Golden Basketball Academy*, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali.

Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* satu kelompok, di mana satu kelompok individu dinilai pada dua kesempatan: sebelum dan sesudah intervensi. Penilaian awal (*pretest*) dilakukan untuk mengevaluasi kemahiran siswa sebelum penerapan intervensi yang memanfaatkan pembelajaran berbasis masalah. Selanjutnya, kelompok subjek menjalani terapi selama 12 sesi, di mana instruksi disampaikan menggunakan metodologi pembelajaran berbasis masalah. Instruksi ini bertujuan untuk memberikan siswa kemampuan untuk menghadapi skenario autentik yang memerlukan kemampuan *passing* dalam kerangka permainan bolabasket. Setelah menyelesaikan semua sesi pembelajaran, penilaian akhir (*posttest*) dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*, yaitu evaluasi keterampilan *passing* bolabasket.

Populasi penelitian terdiri dari 21 peserta dari *Golden Basketball Academy*, yang semuanya adalah anak sekolah dasar di Kabupaten Jembrana. Karena jumlah populasi yang relatif kecil, pendekatan pengambilan sampel lengkap digunakan untuk memastikan sampel. Akibatnya, seluruh populasi yang terdiri dari 21 orang digunakan sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian keterampilan *passing* bolabasket yang telah menjalani uji validasi dan reliabilitas. Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemahiran siswa dalam melakukan *passing* bolabasket yang sukses, meliputi kecepatan, ketepatan, dan akurasi. Tes ini dilakukan baik pada saat *pretest* maupun *posttest* untuk mengevaluasi perubahan kemampuan *passing* setelah diberi perlakuan. Prosedur penelitian ini terdiri dari; (a) *pretest*, yang dilakukan pengukuran awal kemampuan *passing* peserta didik menggunakan instrumen tes *passing* bolabasket; (b) perlakuan, peserta didik diberikan pembelajaran *passing* dengan model pembelajaran berbasis masalah selama 12 kali pertemuan. Selama sesi ini, siswa diberi masalah atau situasi permainan bolabasket yang membutuhkan pemecahan secara kolaboratif, dengan fokus pada keterampilan *passing*; dan (c) *posttest*, setelah menyelesaikan program, penilaian akhir dilakukan untuk mengevaluasi kemahiran *passing* siswa dengan menggunakan instrumen yang sama yang digunakan dalam *pretest*.

Data *pretest* dan *posttest* akan dianalisis dengan metode statistik *Paired Sample T-Test* melalui program SPSS. *Paired T-test* digunakan untuk membandingkan skor passing rata-rata sebelum dan selama terapi untuk memastikan apakah ada perubahan yang signifikan. Nilai signifikansi (*nilai-p*) kurang dari 0,05 dalam hasil tes menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah secara signifikan meningkatkan kemampuan passing siswa. Analisis ini menilai kemanjuran intervensi dalam memenuhi tujuan penelitian. Penelitian ini dimulai dengan analisis statistik deskriptif, diikuti oleh uji normalitas dan homogenitas, dan diakhiri dengan *Paired Sample T-Test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik deskriptif berupaya untuk memastikan nilai terendah, maksimum, dan rata-rata dalam hasil pra-tes dan pasca-tes, khususnya. Hasil uji statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Kelompok	Minimal	Maksimal	Mean
Pretest	60	75	67
Posttest	70	89	88

Tabel 1 menyajikan hasil uji statistik deskriptif untuk nilai pretest dan posttest peserta. Pada kelompok *pretest*, nilai minimal yang diperoleh adalah 60, dengan nilai maksimal mencapai 75, dan rata-rata (*mean*) nilai peserta adalah 67. Setelah intervensi, kelompok *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana nilai minimal peserta meningkat menjadi 70, nilai maksimal mencapai 89, dan rata-rata nilai menjadi 88.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data pra-tes dan pasca-tes memiliki distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah metode *Shapiro-Wilk*, karena ukuran sampel di bawah 50, hasil uji normalitas yang bisa dilihat secara rinci pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Nilai Sig	Keterangan
Pretest	0,325	Normal
Posttest	0,192	Normal

Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas untuk kedua kelompok. Pada kelompok *pretest*, nilai signifikansi (*sig*) adalah 0,325, sedangkan pada kelompok *posttest*, nilai *sig* adalah 0,192. Kedua nilai signifikansi melebihi 0,05. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa data pra-tes dan pasca-tes memiliki distribusi normal, yang mengonfirmasi bahwa asumsi normalitas terpenuhi untuk analisis statistik selanjutnya.

Uji homogenitas berupaya untuk memastikan apakah variasi antara pra-tes dan pasca-tes seragam. Uji homogenitas menggunakan pendekatan statistik Levene, dan hasilnya bisa dilihat secara rinci pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Levene Statistic	Sig	Keterangan
Pretest-Posttest	3,325	0,147	Homogen

Tabel 3 menampilkan hasil uji homogenitas, yang menunjukkan nilai Statistik Levene sebesar 3,325 untuk kelompok pra-tes-pasca-tes, disertai dengan nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,147. Karena nilai signifikansi ini melebihi 0,05, dapat dikatakan bahwa variansi antara kelompok pra-tes dan pasca-tes bersifat homogen. Ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas terpenuhi, yang penting untuk analisis statistik selanjutnya. Selanjutnya uji *Paired Sample t-test* digunakan untuk memastikan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dan hasilnya secara rinci teruraikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Kelompok	Sig
<i>Pretest-Posttest</i>	0,000

Tabel 4 hasil *Paired Sample T-Test* ini menunjukkan nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,000, yang kurang dari 0,05, yang menandakan perbedaan signifikan antara hasil pra-tes dan pasca-tes. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa metodologi pembelajaran berbasis masalah secara nyata meningkatkan kemampuan passing bolabasket siswa.

Pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada prinsip bahwa siswa memperoleh pengetahuan lebih efisien saat terlibat dalam menangani isu-isu yang relevan dan kontekstual (Wijnen et al., 2017). Dalam konteks pembelajaran bolabasket, khususnya keterampilan *passing*, model ini memungkinkan peserta didik untuk berhadapan langsung dengan situasi nyata dalam permainan yang memerlukan solusi tepat dan strategis. Peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dalam menentukan teknik *passing* yang sesuai, memperhitungkan posisi rekan tim, lawan, serta waktu yang tepat untuk melakukan operan (Alita et al., 2019). Dengan demikian, PBL tidak hanya melatih kemampuan teknis, tetapi juga meningkatkan pemahaman taktis dan pengambilan keputusan yang lebih matang dalam permainan bolabasket.

Teori konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky memberikan landasan yang kuat untuk penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL), di mana siswa secara aktif terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pembelajaran eksperiensial dan interaksi dengan lingkungan mereka (Saputra et al., 2019). PBL menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan pemahaman siswa tentang *passing* dalam bolabasket. Dengan menghadapi masalah nyata di lapangan, peserta didik tidak hanya menghafal teknik *passing*, tetapi mereka juga memahami mengapa dan kapan teknik tersebut harus digunakan. Pengalaman langsung ini memperkuat pemahaman peserta didik dan meningkatkan keterampilan motorik secara keseluruhan (Permatasari et al., 2020).

Problem based learning menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang dikemukakan oleh David Kolb (Djati et al., 2023). Menurut Kolb, siklus pembelajaran dimulai dari pengalaman konkret, refleksi terhadap pengalaman tersebut, pembentukan konsep abstrak, dan kemudian penerapan konsep dalam situasi baru (Adil et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran *passing* bolabasket, peserta didik mengalami situasi nyata dalam permainan, kemudian menganalisis keberhasilan atau kegagalan teknik *passing* yang mereka gunakan. Proses refleksi ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan strategi baru yang lebih efektif, yang dapat langsung diuji di lapangan (Abdillah & Sudarso, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Aji, 2023) juga mendukung efektivitas PBL dalam konteks pengembangan keterampilan teknis dalam olahraga. Dalam studinya, menemukan bahwa peserta didik yang belajar melalui PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah teknis di lapangan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan bahwa peserta didik yang terlibat dalam PBL lebih mampu memahami konteks praktis dari keterampilan yang dipelajari dan menerapkannya dalam situasi nyata (Yosika, 2023). Dalam konteks bolabasket, hal ini berarti peserta didik lebih siap menghadapi situasi permainan yang dinamis dan dapat menggunakan teknik *passing* yang tepat sesuai kebutuhan (Anhar, 2024).

Meningkatkan keterampilan teknis, model PBL juga mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan koordinasi antar peserta didik. Dalam permainan bolabasket, kerja sama tim sangat penting untuk keberhasilan permainan (Nurjasman et al., 2023). PBL mendorong peserta didik untuk bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, seperti strategi terbaik untuk melewati pertahanan lawan menggunakan teknik *passing* (Ihsan et al., 2022). Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan individu, tetapi juga membangun keterampilan tim yang esensial dalam permainan bolabasket.

Teori belajar sosial yang dikemukakan oleh (Yosika, 2023b) juga relevan dalam konteks ini. Menurut Yosika, individu belajar melalui observasi dan interaksi sosial. Dalam PBL, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati rekan-rekan mereka, belajar dari strategi yang mereka gunakan, dan kemudian mengadaptasi strategi tersebut untuk meningkatkan performa mereka sendiri. Melalui interaksi ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik seperti *passing*, tetapi juga keterampilan non-motorik seperti komunikasi dan pengambilan keputusan dalam situasi tim (Wara, 2021).

Penelitian ini menawarkan wawasan yang signifikan bagi pelatih dan instruktur olahraga. Melalui penggunaan PBL, pelatih dapat mengembangkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, di mana siswa didorong untuk terlibat dalam pemikiran kritis dan kreatif saat dihadapkan dengan skenario permainan yang rumit (Telaumbanua et al., 2023). Strategi ini menumbuhkan kemandirian siswa yang lebih besar dalam pengambilan keputusan di lapangan, sehingga meningkatkan kinerja mereka secara keseluruhan.

Problem Based Learning (PBL) juga memberikan manfaat jangka panjang bagi pengembangan keterampilan peserta didik. Dengan terbiasa menghadapi masalah nyata di lapangan, peserta didik akan lebih siap menghadapi situasi yang tidak terduga dalam permainan (Rahmadani et al., 2023). Mereka akan menunjukkan rasa percaya

diri yang lebih tinggi dalam pengambilan keputusan dan kelincuhan yang lebih baik dalam mengadaptasi strategi permainan dengan situasi yang ada. Hal ini penting tidak hanya untuk permainan bolabasket tetapi juga untuk pengembangan keterampilan hidup yang lebih luas, termasuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Supriatna, 2023).

Singkatnya, PBL merupakan paradigma pendidikan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi teknis dan non-teknis siswa dalam bolabasket, khususnya dalam keterampilan mengoper. Pendekatan ini tidak hanya melatih kemampuan motorik peserta didik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional yang penting dalam permainan tim. Dengan mengintegrasikan teori-teori belajar yang relevan, seperti konstruktivisme, experiential learning, dan teori belajar sosial, PBL dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran berbasis masalah secara substansial meningkatkan keterampilan bolabasket siswa di *Golden Basketball Academy*. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan substansial antara hasil pra-tes dan pasca-tes, sehingga memvalidasi efektivitas paradigma pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Daftar Pustaka

- Abdillah, M. B. R., & Sudarso, S. (2022). Survei Minat Siswa Kelas X Mengikuti Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Smkn 1 Pasuruan. *Berajah Journal*, 2(3), 673–678.
- Abdullah Abdullah, Samsudin Samsudin, Nasrullah Nasrullah, Mulyadi Mulyadi, E. I. (2024). Influence of Imagery Training Methods on Pointing Accuracy Results in Petanque Athletes. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 2(1), 19–24. <https://doi.org/10.59923/champions.v2i1.157>
- Adil, A., Syam, S., Safar, M., Syam, C., Satriawansyah, T., & Rusmawan, R. (2023). The Effect of SETS Based Problem Based Learning on Student's Creative Thinking Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 16–23.
- Aji, T. S. (2023). Application of the problem-based learning learning model to improve basketball dribbling learning outcomes in class VIII-I students of SMP Negeri 1 Karanganyar. *PHEDHERAL*, 20(1), 16. <https://doi.org/10.20961/phduns.v20i2.72292>
- Alita, K. U., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Ledok 5 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 169–173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.97>
- Anhar, A. (2024). Basic Football Game Skills in Extra-Curricular Football Male Students. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 2(1), 9–13. <https://doi.org/10.59923/champions.v2i1.124>
- Djati, S. R., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 446. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i1.7550>
- Haetami, A., Zulvita, N., Marhadi, M. A., & Santoso, T. (2023). Investigation of Problem-Based Learning (PBL) on Physics Education Technology (PhET) Simulation in Improving Student Learning Outcomes in Acid-Base Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9738–9748.
- Ihsan, M. F., Isyani, I., & Hulfian, L. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Bola Basket menggunakan Gaya Mengajar Divergen. *Empiricism Journal*, 3(1), 17–24.
- Kuncoro, B., Punggeti, R. N., Nove, A. H., Amahoru, A., Setyaningsih, R., Handayani, F., & Hita, I. P. A. D. (2023). Efektivitas Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Bermain Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2505–2515.
- Nurjasman, N., Prasetyo, R. B., Rahayu, E. T., & Surherman, A. (2023). Pengaruh Terkait Taktikal Games Model Terhadap Kemampuan Pengetahuan Permainan Bola Basket Siswa SMPN 1 Karawang Barat. *Innovative:*

Journal Of Social Science Research, 3(3), 4177–4185.

- Permatasari, T. R., Febriani, A. R., Purnamasari, A. D., Kusuma, I. J., & Festiawan, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Perwasitan Bola Basket. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 2(1), 26–41.
- Rahmadani, A., Candra, O., & Piranda, M. F. (2023). Model pembelajaran dalam bola basket: Studi literatur review. *Journal Research of Sports and Society*, 2(2), 1–7.
- Saputra, M. D., Joyoatmojo, S., Wardani, D. K., & Sangka, K. B. (2019). Developing critical-thinking skills through the collaboration of jigsaw model with problem-based learning model. *International Journal of Instruction*, 12(1), 1077–1094.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (23rd ed.). ALFABETA.
- Suhardi, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bola Basket menggunakan Kartu Tugas pada Pembelajaran Penjasorkes bagi Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(10), 1361–1383.
- Supriatna, E. (2023). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Shooting Bola Basket. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 3329–3339.
- Telaumbanua, S. R., Budiman, M. F., Rahayu, E. T., & Suherman, A. (2023). Pengaruh Personalized System For Instruction Model Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Passing Permainan Basket Siswa SMP. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4444–4454.
- Utami, R. A., & Giarti, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Discovery Learning Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.31604/ptk.v3i1.1-8>
- WARA, I. K. (2021). Penerapan Model Team Assisted Individualization Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Basket Kelas X Upw Smk 4 Mataram 2018. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4), 272–279.
- Wijnen, M., Loyens, S. M. M., Smeets, G., Kroeze, M., & Molen, H. van der. (2017). Comparing problem-based learning students to students in a lecture-based curriculum: learning strategies and the relation with self-study time. *European Journal of Psychology of Education*, 32(3), 431–447.
- Yosika, G. F. (2023a). Hasil Pembelajaran Passing Bola Basket Yang Dipengaruhi Oleh Model Pembelajaran Permainan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2710–2716.
- Yosika, G. F. (2023b). Peningkatan Pembelajaran Teknik Dasar Passing Bola Basket dengan Menggunakan Metode Kooperatif Type Student Team Achievement Division (STAD). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2026–2033.