

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK PERMAINAN BULU TANGKIS PADA
PESERTA DIDIK KELAS X A SMA SWASTA LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA**

**IMPLEMENTATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL TO
IMPROVE BADMINTON LEARNING OUTCOMES IN GRADE X A STUDENTS OF
UNDIKSHA LABORATORY PRIVATE HIGH SCHOOL SINGARAJA**

Rasbina Br Ginting¹, I Putu Panca Adi², Ni Putu Dwi Suci Dartini³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi/ Fakultas Olahraga dan Kesehatan/
Universitas Pendidikan Ganesha

*Correspondence Author: rasbina@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini akan bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran PJOK di materi permainan bulu tangkis. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X A SMA Laboratorium Undiksha Singaraja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran. Untuk mengumpulkan data, digunakan berbagai metode seperti observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK pada materi permainan bulu tangkis. Rata-rata hasil belajar Bulutangkis pada siklus I mencapai 66,71 menjadi 93,17 pada siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal siklus I mencapai 10,81% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 100%. Dapat disimpulkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat membuktikan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam menerapkan model pembelajaran PBL khususnya pada mata pelajaran PJOK. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi bahan referensi untuk menerapkan model pembelajaran PBL pada proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PJOK pada materi permainan Bulutangkis.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; *Problem Based Learning*; Bulutangkis

Abstract

This study aims to determine the application of the Problem Based Learning model in improving student learning outcomes, especially in PJOK learning in badminton game material. This study was conducted on class X A students of SMA Laboratorium Undiksha Singaraja. The method used in this study is Classroom Action Research using 2 learning cycles. To collect data, various methods such as observation, tests, and documentation were used. The results of this study indicate that the application of the PBL learning model can improve student learning outcomes in PJOK subjects on badminton game material. The average Badminton learning outcomes in cycle I reached 66.71 to 93.17 in cycle II. The classical learning completeness in cycle I reached 10.81% then increased in cycle II to 100%. It can be concluded that the PBL model can improve learning outcomes. This can prove that the Problem Based Learning model can improve student learning outcomes. This research is expected to be a reference in implementing the PBL learning model, especially in PJOK subjects. In addition, this research is also expected to be a reference material for implementing the PBL learning model in the learning process, especially in the Physical Education subject on the Badminton game material.

Keywords: Learning Model; *Problem Based Learning*; Badminton

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan (Mustafa and Dwiyogo 2020).

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses Pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dari aspek fisik, intelektual, keterampilan gerak, dan sikap yang dilakukan melalui kegiatan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang memiliki kedudukan penting dan strategis dalam pembangunan. Permainan merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum. Permainan bulutangkis terdiri atas beberapa cabang olahraga yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil (Said 2023) Di dalam permainan bola kecil yang diajarkan di sekolah-sekolah, salah satunya adalah permainan bulu tangkis Dalam konteks pendidikan, kedudukan dan fungsi permainan bulu tangkis adalah sebagai alat atau sarana pendidikan. Semua aktivitas tersebut dirancang dan dilaksanakan secara sistematis, terarah, dan terencana, sehingga peserta didik dapat merasakan manfaatnya secara maksimal. Dengan pendekatan yang terstruktur, Pendidikan Jasmani akan membantu peserta didik meningkatkan kemampuan fisik, keterampilan gerak, serta menumbuhkan sikap positif seperti sportivitas dan tanggung jawab. Pendidikan Jasmani adalah proses menjadikan seseorang dalam kegiatan jasmani memperoleh pertumbuhan serta perkembangan jasmani yang dilakukan secara sadar dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Magdalena dkk., 2020)

Berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Materi permainan Bulu tangkis sudah diajarkan dalam berbagai tingkatan pendidikan termasuk pendidikan sekolah menengah pertama. Sekolah menengah Atas (SMA) peserta diberikan pengajaran berupa pengembangan keterampilan bulu tangkis salah satunya adalah cara melakukan bermain yang baik dan benar. Bulu tangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan bola kecil dan dapat dimainkan baik di lapangan sekolah maupun gor. Pertandingan dimainkan antara dua tim, setiap tim memiliki tujuan untuk memasukkan kok /bola ke dalam area lawan dan mencetak jumlah poin yang paling banyak sebelum batas waktu berakhir. Melalui permainan bulutangkis, seluruh potensi dari seluruh aspek tersebut diyakini berpotensi untuk dapat ditumbuhkembangkan. Sampai batas-batas tertentu, secara intern nilai-nilai pendidikan potensial dari seluruh aspek tersebut ada dalam permainan bulu tangkis. Seperti misalnya, dengan berlatih dan bermain bulutangkis itu sendiri, juga dapat ditingkatkan keterampilan fisik, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir, keterampilan sosial, bekerja sama, dan mengembangkan sikap positif dan fair play. Pendidikan yang terdapat dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar permainan bulu tangkis yang dipaparkan di atas diharapkan dapat terinternalisasi dalam diri para pelakunya, sehingga nilai-nilai tersebut dapat ditunjukkan, bukan hanya pada saat bermain bulu tangkis, model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar (PJOK) Materi bola besar teknik dasar permainan bulu tangkis Namun demikian, untuk mengimbangi dan mengantisipasi segala perubahan yang terjadi kepada siswa yang semakin kompleks, perlu dikembangkan nilai-nilai pendidikan yang lebih luas yang diduga relevan untuk meningkatkan hasil belajar (PJOK) Materi bola kecil permainan bulutangkis tersebut (Agus & Yasa 2023)

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan di SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja pada hari Selasa 16 sampai 23 Oktober 2024 di dalam ruangan kelas dan lapangan olahraga SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja, terdapat peserta

didik kelas X A yang berjumlah 37 orang peserta didik. Di lihat dari observasi pelaksanaan pembelajaran olahraga materi Servis permainan bulutangkis di SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja, Peneliti PJOK terkadang mengalami kesulitan dalam sewaktu pembelajaran olahraga, yang paling di rasakan oleh peneliti PJOK adalah minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang di miliki sekolah, hal ini diketahui menimbulkan rasa tidak nyaman bagi peserta didik dan menimbulkan suasana belajar yang membosankan, kurang aktif, sehingga ketercapaian hasil belajar sangat rendah. Hal ini diketahui dengan tidak tercapainya Standar Kompetensi Kelulusan (SKL). Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik materi permainan bulu tangkis masih belum dikatakan tuntas dan sangat kurang, dikarenakan fasilitas pembelajaran sangat kurang memadai. Dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik, peneliti akan menggali lebih dalam untuk pemecahan permasalahan prasarana pembelajaran yang kurang memadai untuk melaksanakan pembelajaran praktik bermain bulu tangkis kepada peserta didik.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar Pendidikan di sekolah selama ini pada umumnya kurang bisa untuk memilih dan memanfaatkan model pembelajaran yang efektif pada saat keberlangsungan belajar mengajar, sehingga kurang mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran materi Permainan bulu tangkis. Karna dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah harus menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik dan membuat peserta didik aktif bergerak dan bekerja sama antar teman sekelasnya, oleh sebab itu permasalahan-permasalahan di atas merupakan permasalahan yang harus di tindak lanjuti supaya dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani bisa berjalan dengan efektif dan lancar serta mudah dipahami dan bisa di gemari oleh para peserta didik.

Maka dari itu salah satu Solusi menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Handayani & Koeswanti, 2021). Model belajar “berbasis” masalah berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari peneliti. Dengan Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) diharapkan mampu mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik yang selama ini model pembelajaran kurang inovatif dan kreatif, peserta didik juga kurang antusias mengikuti proses pembelajaran lebih banyak bersifat menunggu informasi dari peneliti, peserta didik juga kurang memahami materi yang telah di berikan, dan peserta didik belum menguasai tentang Permainan Bulu tangkis, sehingga hasil belajar peserta didik Sebagian besar tidak tuntas secara keseluruhan. Diharapkan dengan mengimplementasikan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), peserta didik memiliki kualitas dan hasil belajar yang lebih baik serta bisa memecahkan masalah yang di berikan oleh peneliti. Mengingat pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sintak/Langkah pembelajaran sebagai berikut : 1) menyampaikan tujuan pembelajaran, 2) peneliti menerapkan model pembelajaran yang menjadi masalah, 3) peneliti membimbing peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis dengan menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik, secara individual atau kelompok, 4) peserta didik akan mampu beradaptasi secara cepat dengan lingkungan sekitarnya, 5) peserta didik dibimbing untuk mampu mengatasi masalah secara mandiri, cerdas, cermat, 6) memberikan kesempatan kepada peserta didik sehingga pengetahuannya yang

diterimanya bermakna, relevan dan kontekstual serta diterapkan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar (PJOK) passing dan servis bola Bulungtangkis adalah salah satu mengimplementasikan model pembelajaran Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa saling memberi pengetahuannya kepada sesama rekannya atau mengajarkan materi permainan Bulu tangkis di hadapan teman - temannya seperti mempresentasikan materi yang di berikan oleh peneliti (Yuliawan, Sofyan, and Ilham 2023). Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai instrumen yang membantu atau memudahkan siswa dalam memperoleh sejumlah pengalaman belajar (Yoga, Astra, and Adnyana 2023). Pengembangan model pembelajaran dalam konteks peningkatan mutu perolehan hasil belajar siswa perlu diupayakan secara terus menerus dan bersifat komprehensif kepada peserta didik untuk menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PJOK) adalah model pembelajaran yang di berikan peneliti yaitu siswa di bentuk kelompok dan peneliti memberikan siswa video bermain bulu tangkis sesudah siswa memahami isi materi yang di berikan oleh peneliti memberikan soal ke siswa untuk merefleksikan gerakan dari video tutorial yang di berikan oleh peneliti dan siswa akan mempraktikkan teknik Permainan bulutangkis di hadapan teman-temannya untuk mempresentasikan hasil pengamatan yang ada di video tersebut, Tujuan Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran ini ditemukan beberapa masalah yaitu masih terpusatnya pembelajaran pada peneliti hal itu menyebabkan rendahnya tingkat motivasi siswa untuk belajar, untuk meningkatkan hasil belajar PJOK yaitu membuat kelompok kecil supaya siswa saling berkomunikasi di dalam pembelajaran atau keterampilan permainan bulutangkis yang lebih baik dan kemampuan komunikasi kepada temannya supaya teman - temannya bisa memahami tutornya dan supaya siswa yang lain bisa untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bulu tangkis yang di diterapkan peneliti, untuk menggali lebih dalam untuk pemecahan masalah pada peserta didik.

Dalam pemilihan teknik permainan peneliti mencari akar penyebabnya dengan menganalisis beberapa faktor yaitu masih banyak peserta didik yang belum melakukan gerakan dengan sungguh-sungguh seperti kurang bertenaga di dalam melakukan teknik pukulan bulutangkis. serta sering kali melakukan pukulan, ditambah dengan masih banyak peserta didik yang kurang mengetahui teknik bermain yang benar dalam melakukan pukulan pada saat bermain bulutangkis. Dari permasalahan di atas, mengingatkan bahwa begitu pentingnya materi passing dan servis bola Bulu tangkis serta kendala yang dialami di dalam pembelajaran. PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam (PBL) kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Agus & Yasa 2023). model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), maka sangat diperlukan suatu ide guna mengakomodasikan kebutuhan peserta didik yang mampu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu topik permasalahan yang akan dikaji akan berkaitan dengan Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi Permainan Bulu tangkis pada peserta didik kelas X A SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang mengaplikasikan kegiatan

pembelajaran di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif (Purwanto, 2023). Dengan metode penelitian ini, akan memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK khususnya dalam materi permainan Bulu Tangkis. Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilakukan dalam empat tahapan. Tahapan pertama di mulai dari rencana tindakan, kemudian dilanjutkan ke pelaksanaan tindakan, dilanjutkan ke observasi hasil tindakan, dan diakhiri dengan refleksi hasil tindakan. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran yang mana setiap siklus terdapat dua kali pertemuan pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penggunaan metode pengumpulan data ini dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data-data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian. Hasil dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat melalui hasil penilaian dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Karena penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas tentunya terdapat ketuntasan klasikal sebagai pedoman dalam menentukan penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil atau tuntas. Oleh karena itu, penelitian ini akan dianggap tuntas apabila peserta didik mencapai nilai 72% dari hasil tes atau nilai 72. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari keseluruhan peserta didik mampu melakukan servis pendek dan pukulan lob dengan benar nilai minimal 72 maka kelas itu dikatakan tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Penelitian Tindakan Kelas mengenai Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi Permainan Bulu tangkis pada peserta didik kelas X A SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada proses penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran yang mana setiap siklus pembelajaran terdiri dari 2 pertemuan pembelajaran. Pada proses penelitian tindakan kelas ini, setiap siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Proses penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas X A di sekolah SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa.

Pada siklus I, kegiatan proses penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pembelajaran. Kegiatan penelitian pada siklus I ini dilakukan dalam 4 tahapan yakni tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyusun hal-hal yang digunakan dalam pembelajaran seperti modul ajar, media pembelajaran, dan bahan pembelajaran. Pada tahapan pelaksanaan, peneliti akan berperan sebagai seorang guru yang akan memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Pada tahapan pengamatan, peneliti akan mengamati hasil belajar siswa berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan pada tahapan pelaksanaan. Dan pada tahapan refleksi, peneliti akan menyimpulkan hal apa yang perlu diperbaiki agar mencapai hasil belajar yang maksimal. Selama proses penelitian pada siklus I, materi pembelajaran akan berkaitan dengan servis pendek dan pukulan lob dalam permainan Bulutangkis. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peneliti pada siklus ini adalah siswa dapat memahami dan melakukan teknis servis pendek dan pukulan lob pada permainan bulu tangkis sesuai dengan gerakan yang benar.

Tabel 1 Statistik Dekripsi Siklus I

Nilai PJOK = N1 + N2 + N3 : 3

Skor Akhir	
Mean	66,71531532
Standard Error	1,404897883
Median	66,1
Mode	62,76666667
Standard Deviation	8,545660203
Range	34,43333333
Minimum	53,33333333
Maximum	87,76666667
Sum	2468,466667
Count	37

Berdasarkan pada tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I mencapai 66,71 atau dalam kategori kurang dan dengan median mencapai 66,1 serta modus mencapai 62,76.

Tabel 2 Analisis Data Hasil Belajar Siklus I

Rentang Skor	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
90-100	Sangat Baik	0	0,00%	Tuntas
80-89	Baik	4	10,81%	Tuntas
70-76	Cukup	6	16,22%	Tidak Tuntas
≤70	Kurang	27	72,97%	Tidak Tuntas

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa ketuntasan belajar pada peserta didik pada aspek hasil belajar hanya mencapai 4 orang yang mampu untuk masuk ke dalam kategori tuntas dengan persentase sebesar 10,81%. Peserta didik lainnya hanya mencapai kategori cukup sebanyak 6 orang dengan persentase 16,22% dan kategori kurang sebanyak 27 orang dengan persentase 72,97%. Dengan data tersebut, membuktikan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu untuk mencapai kategori tuntas. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini akan dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, kegiatan proses penelitian masih dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pembelajaran. Kegiatan penelitian pada siklus II ini juga dilakukan dalam 4 tahapan yakni tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Selama proses penelitian pada siklus II, materi pembelajaran masih berkaitan dengan servis pendek dan pukulan lob dalam permainan Bulutangkis dan dengan tujuan pembelajaran yang sama dengan siklus I yakni berkaitan dengan siswa dapat memahami dan melakukan teknis servis pendek dan pukulan lob pada permainan bulu tangkis sesuai dengan gerakan yang benar.

Tabel 3 Statistik Dekripsi Siklus II

Nilai PJOK = N1 + N2 + N3 : 3

Skor Akhir

Mean	93,17297297
Standard Error	0,491106827
Median	93,333333333
Mode	93,333333333
Standard Deviation	2,987286206
Range	13,33333333
Minimum	86,666666667
Maximum	100
Sum	3447,4
Count	37

Berdasarkan pada tabel dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I mencapai 93,17 atau dalam kategori sangat baik dan dengan median mencapai 93,3 serta modus mencapai 93,3

Tabel 4 Analisis Data Hasil Belajar Siklus II

Rentang Skor	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
90-100	Sangat Baik	32	86,49%	Tuntas
80-89	Baik	5	13,51%	Tuntas
70-76	Cukup	0	0,00%	Tidak Tuntas
≤70	Kurang	0	0,00%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus II pada materi servis pendek dan pukulan lob pada permainan bulu tangkis di kelas XA SMA Laboratorium Undikhsa Singaraja, seluruh peserta didik berada pada kategori tuntas. Hal tersebut dibuktikan dari sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 86,49% berada pada kategori sangat baik dan sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 13,51% berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil persentase tersebut, hasil yang didapatkan telah mampu untuk memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Dengan tercapainya hasil pada siklus II ini, maka penelitian yang dilaksanakan di SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja dapat dihentikan karena sudah dapat untuk memenuhi kriteria yang ditargetkan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Sehingga, hasil dari penelitian baik dari siklus I dan siklus II ini akan dijadikan sebagai sebuah laporan tindakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam dunia nyata sebagai bahan belajar untuk mendorong kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan. Model pembelajaran berbasis masalah ini diterapkan dengan tujuan untuk merangsang pikiran kritis siswa dalam situasi yang berorientasi masalah. Pada umumnya, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning ini akan diterapkan dalam kelompok. Dalam hal pembagian kelompok, siswa akan dibagi menjadi 4 sampai 5 anggota yang terdiri dari

beragam tingkat kemampuan akademik. Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar bersama dengan temannya sekaligus siswa yang kurang dapat belajar dari siswa yang lebih kuat. Model pembelajaran Problem Based Learning ini memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memungkinkan meningkatkan pemahaman siswa dalam mengatasi suatu permasalahan. Model ini juga mendukung untuk siswa yang lebih berpengalaman untuk membantu siswa lainnya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan dari penerapan model pembelajaran Problem Based Learning melalui penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama 2 siklus, dapat dikatakan bahwa penggunaan model ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa akan materi servis pendek dan pukulan lob dalam permainan bulutangkis. Sebelum diterapkannya model PBL ini, ditemukan kendala dimana masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Tentunya hal ini akan berdampak kepada pemahaman dan pengetahuan siswa akan materi pembelajaran. Sehingga, untuk mengatasi permasalahan tersebut diterapkanlah metode PBL dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mendorong siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Pada penerapan metode ini, hal yang paling terlihat dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Dengan diterapkannya metode PBL, siswa tidak hanya belajar melalui teori atau buku saja. Melainkan siswa diberikan permasalahan secara nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran oleh guru dan siswa diminta untuk menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan. Pemberian masalah tersebut kepada siswa dalam pembelajaran sebenarnya berdampak positif terhadap keaktifan siswa. Hal itu disebabkan dalam menemukan solusi, siswa cenderung akan berpikir kritis dan mencoba untuk melakukan diskusi bersama teman dan gurunya yang membuat secara tidak langsung siswa tersebut aktif untuk mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, siswa tidak hanya belajar dengan membaca teori namun juga berpikir dan bertindak untuk mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Selain mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, penerapan metode PBL ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam materi servis pendek dan pukulan lob pada permainan bulu tangkis. Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai yang didapatkan pada rata hasil belajar siklus I, dan siklus II. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar peserta didik hanya mencapai 66,71 yang mana hasil tersebut berada pada kategori kurang. Berdasarkan hasil tersebut, hasil dari siklus I belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar mencapai 93,17 yang mana berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, tentunya penerapan model pembelajaran di siklus II ini dapat dikatakan berhasil karena telah mampu untuk mencapai kriteria yang ditetapkan dalam penelitian. Peningkatan ini terjadi karena dilakukannya perbaikan seusai dengan catatan yang didapatkan dalam siklus I. Jika pada siklus I peneliti belum terlibat penuh, pada siklus II peneliti juga ikut terlibat dalam pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan masalah, namun guru juga memberikan masukan terhadap solusi-solusi yang disampaikan siswa. Sehingga, siswa merasa bahwa yang solusi yang ditemukannya dapat menjadi jawaban dari permasalahan yang ada.

Setiap proses pembelajaran pasti akan ada peningkatan hasil belajar baik berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan asalkan dapat untuk melakukan perbaikan mengenai hal-hal yang telah dilaksanakan. Pada dasarnya hasil belajar memang memegang peran yang penting dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena hasil belajar menjadi informasi bagi guru mengenai kemajuan siswa dalam mengikuti

pembelajaran. Pada dasarnya hasil belajar merupakan hal yang penting dan mendasar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model, media, atau bahan pembelajaran yang tepat merupakan suatu hal yang penting karena hal tersebut merupakan sarana pembantu dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pemilihan yang tepat, tidak hanya hasil belajar siswa yang dapat meningkat, melainkan juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keaktifan dalam pembelajaran yang mana tentunya hal ini sangat berdampak positif dalam pembelajaran. Sehingga, penerapan model pembelajaran PBL pada kelas X A di SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja dalam materi bulu tangkis dapat dikatakan menjadi hal yang tepat karena mampu dan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam materi servis panjang, servis pendek, dan pukulan lob pada permainan bulu tangkis di kelas X A SMA Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat melalui nilai dalam proses pembelajaran di siklus I dan siklus II. Peningkatan nilai ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar mencapai 66,71 yang mana berada pada kategori kurang. Sedangkan pada siklus II, rata-rata hasil belajar mencapai 93,17 yang mana berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut tentunya terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran PBL. Pada penerapannya, siswa akan diberikan permasalahan dan diminta untuk menemukan solusinya. Melalui hal tersebut, secara tidak langsung siswa akan belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Hal itu juga membuat siswa lebih memahami akan materi yang dipelajarinya. Sehingga, penerapan model PBL ini dalam materi servis pendek, dan pukulan lob pada permainan bulu tangkis di kelas X A SMA. Swasta Laboratorium Undiksha Singaraja dapat dikatakan berhasil karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH.

Penulis Mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh peserta didik kelas X A SMA Laboratorium Undiksha Singaraja yang telah memberikan dukungan serta partisipasi dalam melaksanakan penelitian ini. Apresiasi ini juga disampaikan kepada dosen pembimbing, dosen pengujii, serta rekan-rekan yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi sehingga penelitian ini dan penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Adisjam, Adisjam, and Andi Saparia. 2023. "Penerapan Pembelajaran Diferensiasi Mengoptimalkan Minat Dan Bakat Murid Dalam Pembelajaran Pjok Smp Al Azhar Mandiri Palu." *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 22(4):54. doi: 10.20527/multilateral.v22i4.16571.

- Aisyah, Nuning. 2021. "Kondisi Fisik Olahraga Bulutangkis." *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education* 5(1):47–54. doi: 10.21009/jsce.05106.
- Ardiantama, Sony, and Zakwan Ahmad. 2024. "Pelatihan Dan Bimbingan Permainan Bola Voli Untuk Remaja Di Usia Produktif." *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(1):15–20. doi: 10.36312/nuras.v4i1.250.
- Ari Subarkah, Ika Novitaria Marani. 2020. "Jurnal Menssana." *Jurnal Menssana* 5(2):108–17.
- Arifin. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket Di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3(1):69–82. doi: 10.53299/jppi.v3i1.311.
- Arisqa, Windi Putri, Fitri Syakira Ridwan, Reyhan Prayudha, and Suyono. 2024. "Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Perkembangan Anak Di SD Swasta Al-Washliyah Kabupaten Deli Serdang." *Journal on Education* 7(1):921–29.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. n.d. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Ledu." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 1–9.
- Barlnty, Anatsa, I. Wayan Artanayasa, and I. Gede Suwiwa. 2022. "Upaya Pelestarian Pencak Silat Sitembak Melalui Studi Etnografi Serta Nilai-Nilai Pendidikan Karakter." *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 10(1):1–9. doi: 10.23887/jiku.v10i1.48992.
- Bastomi, K., Winarto, & Purwaningsih, E. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya 2017." *Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya* 2:192–93.
- Bili, Lukas D., Sanhedri Boimau, Ferdinand L. Lopo, and Yulinda Taebenu. 2024. "Pelatihan Meningkatkan Teknik Dasar Long Serve Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Metode Blocked Partice Pada Siswa Putra Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Kupang Tengah." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7(2):77–92.
- Cahyandani, Nurul. 2022. "Implementation of The Problem-Based Learning Model to Improve the Learning Outcomes of Class IV Students of Jatisobo 4 Elementary School." *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 5(5):20–27.
- Darumoyo, Kuncoro, Gunung Setyo Nugroho, and Arief Nur Wahyudi. 2024. "Hubungan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Ketepatan Servis Atas." *Jurnal Porkes* 7(1):84–95. doi: 10.29408/porkes.v7i1.22774.
- Dhewe Anung Priambodo, Anak Lanang. 2023. "Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 11(3):65–71.
- Al Fathan, Kukuh Maulana, Kiki Melita Andriani, Maya Nurjanah, Rahmah Zaqiyatul Munawaroh, and Diah Tara Dewi. 2022. "Analisis Materi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Untuk Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(5):6914–21. doi: 10.31004/edukatif.v4i5.3392.
- Fridayanti, Yuridiya, Yudha Irhasyuarna, and Rizky Febriyani Putri. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(3):49–63. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.75.
- Handayani, Anik, and Henny Dewi Koeswanti. 2022. "Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif." *Jurnal Basicedu* 6(3):3736–46.

- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. 2021. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS." *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)* 1(1):1-12.
- Kahar, Irsan, A. Heri Riswanto, Rasyidah Jalil, Ahmad, Husnani Aliah, Syahrul Husain, Aldi Firansyah, and Muh Risaldi Al Jufri. 2022. "Pengenalan Teknik Dasar Dan Aturan Bermain Bulutangkis Pada Anak Usia 10 Dan 12 Tahun Di Desa Murante Kabupaten Luwu." *Abdimas Langkanae* 2(2):207-15. doi: 10.53769/jpm.v2i2.168.
- Khakim, Nor, Noor Mela Santi, Acep Bahrul U S, Erlina Putri, and Ahmad Fauzi. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya." *Jurnal Citizenship Virtues* 2(2):347-58. doi: 10.37640/jcv.v2i2.1506.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. 2020. "Analisis Model-Modep Pembelajaran." *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara* 4(1):1-27.
- Lestari, Muji, and Dita Yuliastrid. 2021. "Pemanfaatan Waktu Luang Untuk Aktivitas Rekreasi Bagi Karang Taruna Desa Tahunan Kecamatan Sale Kabupaten Rembang." *Juxrnal Kesehatan Olahraga* 9(3):91-100.
- Listiyani, Dewi. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Gugus 01 Kota Bengkulu." *Bengkulu: Universitas Bengkulu.* 1(2).
- Magdalena, Ina; Nur; Fajriyati Islami, Eva Alanda; Rasid, and Nadia Tasya; Diasty. 2020. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2(1):132-39.
- Mambrasar, Rinto Herry, Budhi Prasetyo, Mahasiswa Program, Magister Biologi, Universitas Kristen, Satya Wacana, and Dosen Program. 2010. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Disertai Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Di Sma Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010." *ANALISIS KERAGAMAN DNA TANAMAN DURIAN SUKUN (*Durio Zibethinus Murr.*) BERDASARKAN PENANDA RAPD* 154-63.
- Mukhammad Fathoni, M. Pd. I. 2019. *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*.
- Mustafa, Pinton Setya. 2022. "Peran Pendidikan Jasmani Untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(9):68-80. doi: 10.5281/zenodo.6629984.
- Ni Luh Putu Indrawathi, I Wayan Citrawan, and I Gusti Putu Ngurah Adi Santika. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Kombinasi Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Servis Bola Voli." *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga* 3(3):216-22. doi: 10.46838/spr.v3i3.237.
- Pamuji, Slamet, and Novan Ardy Wiyani. 2022. "Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis Information and Communication Technology." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 6(1):173. doi: 10.23887/jipp.v6i1.42726.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 6(4):337-47. doi: 10.33387/bioedu.v6i2.7305.
- Ristanto, K. O., D. Primanata, R. M. Sidik, and ... 2023. "Efektifitas Pembelajaran Luring Dan Daring Pada Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Di Era New Normal." *Jurnal Pendidikan ...* 7(2):12830-36.
- Said, Hariadi. 2023. "Sosialisasi Teknik Dasar Pukulan Pada Permainan Bulutangkis Di

- SMK Negeri Kecamatan Biau." *Jambura Arena Pengabdian* 1(1):1-6. doi: 10.37905/jardian.v1i1.21117.
- Sari, Virga Komala, and Agus Himawan. 2021. "Kondisi Fisik Cabang Olahraga Bulutangkis." *Journal of Physical Activity (JPA)* 2(2):5-11.
- Sari, Yayang Yulia, Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, and Padli. 2024. "Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Pendidikan* 6(2):478-88. doi: 10.52060/pgsd.v6i2.1657.
- Setiani, Tia, and Rahma Accacia Qonita Andini. 2023. "Pengaruh Rasio Solvabilitas Dan Rasio Aktivitas Perusahaan Terhadap Rasio Profitabilitas Perusahaan Pada Subsektor Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2020-2023." *Jurnal Akuntansi* 18(02):68-81. doi: 10.58457/akuntansi.v18i02.3448.
- Simangunsong, Putri Lansni Rahayu, Siti Kirania, Irfan Hanafi, Tasya Amanda Pohan, and Wansica Agmarani. 2025. "Analisis Tujuan Materi Pelajaran Dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* 6(1):220-24. doi: 10.55081/jumper.v6i1.4141.
- SUGIARTI, TUTUT. 2023. "Menyelidiki Dampak Teknologi Kelas Terhadap Kemajuan Siswa Pada Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kolaborasi (Analisis Prosedur, Implementasi Dan Penulisan Laporan)." *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3(2):108-20. doi: 10.51878/teaching.v3i2.2360.
- Wita, S. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Pendekatan Saintifik Problem Based Learning (PBL) Dan Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kependudukan Dan Lingkungan Hidup Di STKIP Nasional Padang Pariaman." *MENARA Ilmu* XIV(02):102-9.
- Yasa, I. Putu Agus Candra. 2023. "Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Pada Materi Permainan Bola Besar Menggunakan Google Classroom." *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 11(2):108-15. doi: 10.23887/jiku.v11i2.62447.
- Yoga, I. Made, I. Ketut Budaya Astra, and I. Komang Sukarata Adnyana. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Besar Pada Peserta Didik Kelas XI SMA." *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 11(2):163-69. doi: 10.23887/jiku.v11i2.59223.
- Yuliawan, Ely, Ahmad Sofyan, and Ilham. 2023. "Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Timur." *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan* 12(2):1-10.