

**MENINGKATKAN DIMENSI KREATIVITAS PROFIL LULUSAN MURID
MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SMPN 8
BANJARBARU**

Rangga Saputra¹, Arie Rakhman², Trinaldi Andika Putra³

^{1,2}Universitas Lambung Mangkurat

³SMPN 8 Banjarbaru

¹ranggasaputrars023@gmail.com, ²Arie.rakhman@ulm.ac.id,

³sinyomusmus@gmail.com

ABSTRACT

With adapted handball games at SMPN 8 Banjarbaru, this study attempted to improve the creative component of students' graduation profiles using a Problem Based Learning-based PJOK course. The two cycles of CAR that were used in the study consisted of planning, taking action, observing, and reflection. Data was collected through questionnaires, documentation, and observation. The study revealed that the graduate profile's creative component improved throughout each cycle. During the pre-cycle phase, the proportion of students' creative ideas that were deemed adequate was 60%. In Cycle I, the "good" category included 66% of the observation results and 67% of the questionnaire data. The questionnaire data showed an increase in the very good category to 82%, and the observation findings increased to 79% during Cycle II. Consequently, the graduate profile's creative dimension was successfully improved by PJOK learning, which emphasizes problem-based learning via modified handball games.

Keywords: graduate profile dimension, creativity, PJOK, Problem Based Learning, handball, PTK

ABSTRAK

Dengan menggunakan permainan bola tangan yang telah dimodifikasi di SMPN 8 Banjarbaru, penelitian ini berupaya meningkatkan komponen kreatif profil kelulusan murid dengan menggunakan pembelajaran PJOK berbasis *Problem Based Learning*. Dua siklus PTK yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, pengambilan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui kuesioner, dokumentasi, dan observasi. Penelitian ini mengungkapkan bahwa komponen kreatif profil lulusan meningkat sepanjang setiap siklus. Pada fase pra-siklus, proporsi ide kreatif murid yang dianggap memadai adalah 60%. Pada Siklus I, kategori "baik" mencakup 66% dari hasil observasi dan 67% dari data kuesioner. Data kuesioner menunjukkan peningkatan pada kategori sangat baik menjadi 82%, dan temuan observasi meningkat menjadi 79% pada Siklus II. Akibatnya, dimensi kreatif profil lulusan berhasil ditingkatkan melalui pembelajaran PJOK, yang menekankan *Problem Based Learning* melalui permainan bola tangan yang dimodifikasi.

Kata kunci: DPL, Kreativitas, PJOK, *Problem Based Learning*, Bola Tangan, PTK

A. Pendahuluan

Bidang PJOK memainkan peran penting dalam kerangka pendidikan secara keseluruhan, yang melibatkan unsur mental, fisik, dan emosional. Seperti yang dinyatakan oleh (Rangga Saputra, 2024), PJOK adalah perjalanan pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik untuk meningkatkan kesehatan, membangun kemampuan fisik, dan menumbuhkan pemikiran kritis dan sikap melalui berbagai latihan. Oleh karena itu, mata pelajaran PJOK dirancang tidak hanya untuk menumbuhkan kekuatan fisik dan keterampilan motorik tetapi juga untuk berkontribusi pada perkembangan sikap murid. (Iqbal, 2021) menekankan bahwa salah satu peran kunci kurikulum PJOK adalah menanamkan nilai-nilai emosional selama proses pembelajaran melalui olahraga. Dalam konteks ini, pendidik PJOK berperan dalam menciptakan peluang pembelajaran yang menggabungkan sikap dan pengetahuan daripada sekadar mengajarkan teknik fisik. Pembelajaran dalam PJOK membekali murid melalui aktivitas tubuh yang membantu mereka memperoleh wawasan etika, sosial,

dan emosional bersama dengan kemampuan fisik yang mendukung kehidupan sehari-hari mereka, menurut (Siti Nurngaeni, 2025). Keterlibatan dalam aktivitas fisik terorganisir memungkinkan murid untuk mengembangkan kualitas penting seperti kerja tim, akuntabilitas, disiplin, dan daya cipta.

Dalam lingkungan pendidikan saat ini, pembentukan karakter murid merupakan bagian penting dari profil lulusan yang diuraikan dalam standar pendidikan nasional. Profil ini menggambarkan kemampuan, pola pikir, dan pengetahuan yang diharapkan diperoleh peserta didik pada saat mereka menyelesaikan sekolah. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan, murid harus menunjukkan kualitas seperti kemandirian, berpikir kritis, kreativitas, kerja tim, dan partisipasi dalam kegiatan masyarakat. Peraturan tersebut menyatakan bahwa lulusan perlu mampu "menyajikan ide-ide baru, menciptakan tindakan dan karya seni yang inovatif," dan "berkolaborasi dengan berbagai kelompok di masyarakat dan di luar masyarakat."

Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas merupakan elemen penting dari profil lulusan yang harus didorong sepanjang perjalanan pembelajaran.

Kreativitas adalah keterampilan penting yang dibutuhkan murid untuk menghadapi tantangan hidup, karena berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, bermanfaat, dan relevan dalam situasi tertentu (Sefrinal Sefrinal, 2025). Ini adalah atribut vital dalam profil lulusan yang harus dikembangkan sepanjang proses pendidikan. Lebih jauh lagi, kreativitas didefinisikan sebagai pengembangan ide-ide orisinal, adaptif, dan inovatif yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi murid selama pembelajaran mereka (Maudina Bunga Khairunisa, 2024). Keterampilan ini mencerminkan kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, merancang solusi, dan mengekspresikan diri dengan cara yang inventif. Dalam konteks PJOK, kreativitas terlihat jelas dalam kemampuan murid untuk merancang variasi gerakan, merumuskan strategi permainan, dan mengembangkan

solusi untuk skenario yang dihadapi selama kegiatan olahraga.

Namun, PJOK di sekolah menengah pertama terus menghadapi beberapa tantangan, khususnya terkait peningkatan kemampuan kreatif murid. Pendekatan pengajaran seringkali hanya berfokus pada aktivitas fisik, mengabaikan kesempatan untuk eksplorasi, inovasi, dan pemecahan masalah. Akibatnya, keterlibatan murid berkurang, dan kreativitas yang seharusnya muncul secara alami dari aktivitas gerak tidak terwujud sepenuhnya. Para pendidik sering menggunakan metode tradisional yang berpusat pada guru, yang membatasi kesempatan murid untuk berpikir kreatif. Pendekatan ini berkontribusi pada tingkat kreativitas yang relatif rendah yang diamati dalam pembelajaran murid. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kualitas PJOK yang kurang baik dipengaruhi oleh penggunaan metode pengajaran monoton yang tidak mendorong partisipasi aktif murid (Zhean Sengga Pradiptama, 2026).

Selain itu, masalah ini ditemukan di SMPN 8 Banjarbaru, di mana murid masih kurang terlibat dalam bertukar pikiran dan taktik selama pembelajaran bola tangan.

Mereka lebih cenderung menuruti perintah daripada bereksperimen dengan tindakan yang berbeda atau strategi inovatif dalam permainan. Situasi ini membutuhkan inovasi dalam pembelajaran PJOK yang dapat menumbuhkan potensi kreatif murid. Menurut penelitian, ketika murid tidak aktif terlibat dalam pembelajaran, mereka memiliki kemampuan berpikir kreatif yang buruk dan tingkat partisipasi yang rendah (Shinta Kesuma Aji, 2024).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan ini adalah model *Problem Based Learning*. Model ini menempatkan pemecahan masalah sebagai inti pembelajaran, yang mendorong murid untuk berpikir kritis dan kreatif (Rizki Zuliani, 2023). Kreativitas murid dalam belajar telah terbukti meningkat dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah (Lilis Setiawan, 2021). Selain itu, perubahan pada permainan bola tangan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menantang bagi murid.

Pendekatan pengajaran baru diperlukan untuk mempromosikan paradigma *Problem Based Learning*

dalam PJOK, termasuk penyesuaian permainan. Karena memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berlatih variasi gerakan, taktik permainan, dan kolaborasi, permainan bola tangan yang dimodifikasi dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk menumbuhkan kreativitas murid. Menurut penelitian, pembelajaran PJOK berbasis masalah yang dipadukan dengan aktivitas permainan dapat sangat meningkatkan kreativitas dan kerja sama murid karena mendorong murid untuk berkolaborasi dalam kelompok dan menghasilkan solusi inovatif sepanjang proses pembelajaran (Muhammad Taufik Rokhman, 2024).

Murid diharapkan menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu menghasilkan ide dan rencana dalam permainan melalui penggunaan *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan permainan bola tangan yang disesuaikan. Tujuan penelitian ini, menurut uraian tersebut, adalah untuk mengevaluasi bagaimana profil karakter kreatif lulusan murid meningkat melalui pembelajaran PJOK berbasis *Problem Based Learning* dengan permainan bola tangan yang diadaptasi di SMPN 8 Banjarbaru.

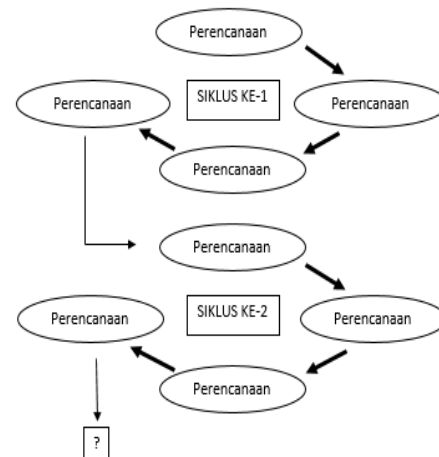
B. Metode Penelitian

PTK, suatu bentuk studi introspektif yang dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan kualitas pengajaran PJOK di kelas, merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Studi ini bertujuan untuk meningkatkan aspek kreatif profil kelulusan murid melalui permainan bola tangan yang dimodifikasi yang dipadukan dengan kerangka *Problem Based Learning*. Tujuan inisiatif ini adalah untuk mendorong peningkatan pembelajaran yang berkelanjutan, mempromosikan keterlibatan murid yang lebih besar, kreativitas, dan aktivitas dalam pengalaman pendidikan. PTK berlangsung dalam beberapa fase, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Partisipan penelitian meliputi murid kelas tujuh SMP 8 Banjarbaru yang terdaftar di kelas PJOK.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hambatan pendidikan, merancang strategi perbaikan, menerapkan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* yang menampilkan permainan bola tangan yang dimodifikasi, dan

mengevaluasi peningkatan kreativitas murid setelah pengenalan pendekatan pendidikan ini.

Studi ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Temuan dari siklus pertama digunakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran pada siklus kedua, yang mengarah pada peningkatan kreativitas murid dalam pelajaran PJOK. Siklus yang diuraikan dalam desain penelitian diilustrasikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas
(Suharsimi Arikunto, 2021)

Metode pengumpulan data diimplementasikan dalam dua putaran PTK: Putaran I dan Putaran II. Informasi dikumpulkan melalui pengamatan, survei, dan catatan dalam Putaran I dan Putaran II.

Pengamatan dilakukan selama sesi pengajaran, survei diberikan pada akhir putaran untuk menilai seberapa kreatif murid, dan catatan berfungsi sebagai bukti tambahan dari kegiatan pembelajaran. Informasi dari Putaran I digunakan untuk memikirkan perubahan untuk Putaran II.

Tabel 1. Aturan skor butir Instrumen penelitian peserta didik.

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Skor tertinggi pada instrumen kuesioner diperoleh dari 20 pernyataan dikalikan 4, menghasilkan skor maksimum 80. Sebaliknya, skor terendah muncul dari 20 pernyataan dikalikan 1, menghasilkan skor minimum 20. Skor yang dihasilkan dikategorikan menjadi empat kelompok: sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Klasifikasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kreativitas murid berdasarkan tanggapan kuesioner dan pengamatan. Selain itu, untuk mengevaluasi kriteria tanggapan murid, bobot diberikan pada setiap tanggapan, dan nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Rata-Rata Diperoleh} \times 100\%$$

Skor Maksimal

Sumber: (Riduwan, 2019)

Jika dinyatakan dalam persentase, skor maksimum optimal adalah 100% karena tercapai ketika setiap item tes menerima skor empat. Persentase berdasarkan kriteria kategori diuraikan sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Penilaian Karakter Kreativitas Murid.

No	Rentang Nilai (%)	Kategori
1	81% – 100%	Sangat Baik
2	61% – 80%	Baik
3	41% – 60%	Cukup
4	≤ 40%	Kurang

Tabel kategori penilaian karakter kreativitas murid pada penelitian ini disusun berdasarkan adaptasi dari konsep interpretasi skor skala Likert yang dikonversi ke dalam bentuk persentase. Pengelompokan kategori ini mengacu pada prinsip analisis data kuantitatif dalam penelitian pendidikan (Sugiyono, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dengan tujuan meningkatkan dimensi kreativitas profil lulusan murid melalui pembelajaran PJOK berbasis

Problem Based Learning dengan permainan bola tangan yang dimodifikasi di kelas VII D SMP Negeri 8 Banjarbaru, penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, Siklus I dan Siklus II. Observasi pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa tingkat inovasi murid masih tergolong rendah, dengan 60% dianggap "memadai". Murid seringkali menunjukkan pasif dalam belajar, memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam menyampaikan pemikiran, dan kesulitan membuat rencana permainan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak sepenuhnya melibatkan murid secara aktif.

Implementasi model *Problem Bssed Learning* pada Siklus I mulai memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas murid. Hasil kuesioner menunjukkan 67% dari total responden diklasifikasikan sebagai "baik", sedangkan 66% observasi dikategorikan demikian. Murid mulai aktif berdiskusi, mencoba berbagai taktik permainan, dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan percaya diri dalam kelompok mereka selama proses pembelajaran. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa model

Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kreatif murid dalam pembelajaran (Fitroh Puji Astuti, 2024). Namun, beberapa murid masih kesulitan beradaptasi dengan *Problem Based Learning*, yang tampaknya memengaruhi kepercayaan diri mereka dan mencegah mereka untuk sepenuhnya mengekspresikan kreativitas mereka.

Tabel 3. Hasil Siklus I

Keterangan	Siklus I
Penilaian Observasi	66%
Kuesioner	67%

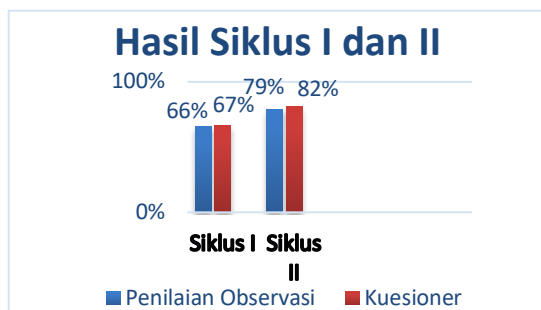
Berdasarkan wawasan yang diperoleh dari siklus I, berbagai peningkatan diimplementasikan dalam siklus II. Ini termasuk penjelasan masalah yang lebih jelas, koordinasi kelompok yang lebih baik, dan pengenalan beragam aturan permainan dan variasi untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Setelah penambahan ini, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kreativitas murid. Temuan observasi menunjukkan skor 79%, diklasifikasikan sebagai "baik," sementara hasil survei mencapai

82%, diklasifikasikan sebagai "sangat baik." Murid tampak lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan kolaborasi yang lebih baik dalam kelompok mereka, menunjukkan kepercayaan diri yang lebih besar dalam berbagi pemikiran mereka, dan menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam merancang strategi permainan.

Tabel 4. Hasil Siklus II

Keterangan	Siklus II
Penilaian Observasi	79%
Kuesioner	82%

Kondisi tersebut sesuai dengan penelitian yang menyebutkan bahwa *Problem Based Learning* mendorong murid untuk bekerja sama dan menemukan solusi secara kreatif selama proses pembelajaran berlangsung (Agustina Alverasima Nugraheni, 2024).



Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* dalam PJOK

melalui permainan bola tangan yang dimodifikasi terbukti efektif meningkatkan kreativitas murid. Peningkatan kreativitas ini tercermin dalam bagaimana murid berpikir aktif, berbagi ide, bekerja sama, dan mengatasi tantangan selama pelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa metode *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas murid dalam belajar karena mereka secara langsung terlibat dalam memecahkan masalah dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok (Ubad Subandi, 2023).

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* dalam PJOK melalui permainan bola tangan yang dimodifikasi meningkatkan aspek kreativitas profil murid di SMPN 8 Banjarbaru. Peningkatan kreativitas murid ini tercermin dalam hasil observasi dan kuesioner, yang menunjukkan peningkatan pada setiap siklus penelitian.

Awalnya, kreativitas murid dinilai rendah karena kurangnya keterlibatan aktif dalam berpikir dan memecahkan masalah selama pelajaran. Setelah memperkenalkan model *Problem Based Learning* pada Siklus I, terjadi peningkatan yang nyata pada kreativitas murid, dengan 66% hasil observasi dan 67% hasil kuesioner dikategorikan baik. Peningkatan yang dilakukan pada Siklus II menghasilkan hasil yang lebih baik lagi, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil observasi menjadi 79% dalam kategori baik dan peningkatan menjadi 82% dalam kategori sangat baik pada kuesioner.

Temuan menunjukkan bahwa menggabungkan model *Problem Based Learning* dengan permainan bola tangan yang dimodifikasi dapat menumbuhkan lingkungan pembelajaran PJOK yang lebih hidup, interaktif, dan partisipatif. Dengan demikian, murid didorong untuk secara bebas mengomunikasikan ide-ide mereka, bekerja sama, dan menghasilkan rencana permainan yang inovatif. Hasilnya, pendekatan *Problem Based Learning* meningkatkan kreativitas murid sepanjang pengalaman pembelajaran PJOK

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Alverasima Nugraheni, A. W. (2024). Penggunaan *PROBLEM BASED LEARNING* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Peserta Didik Kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang. *Procceeding Universitas Negeri Semarang*, 38-44.
- Fitroh Puji Astuti, D. Y. (2024). *PROBLEM BASED LEARNING* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Statistika. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 34-43.
- Iqbal, M. (2021). Peran PJOK Dalam Pembentukan Karakter Watak Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 98-100.
- Lilis Setiawan, N. S. (2021). Peningkatan kreativitas murid pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 163-171.
- Maudina Bunga Khairunisa, S. S. (2024). Analisis Kemampuan Kreativitas Murid dalam Menyelesaikan Soal HOTS pada Murid Kelas XII SMAN 4 Praya Tahun Ajaran 2024/2025 ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika Murid. *JagoMIPA:*

- Jurnal Pendidikan MIPA*, 571-579.
- Muhammad Taufik Rokhman, B. A. (2024). Penerapan metode pembelajaran *PROBLEM BASED LEARNING* untuk meningkatkan kreativitas dan kolaborasi murid dalam mata pelajaran PJOK di SMPN 1 Dagangan. *Madiun. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1-8.
- Rangga Saputra, R. N. (2024). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DALAM PJOK PADA SEKOLAH RAWAN BANJIR DI KABUPATEN BANJAR. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7-12.
- Riduwan. (2019). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rizki Zuliani, N. U. (2023). Pengaruh Kreativitas Murid Dalam Model Pembelajaran *PROBLEM BASED LEARNING* Kelas IV. *JPDSK: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 82-85.
- Sefrinal Sefrinal, N. N. (2025). PERANAN KREATIVITAS DALAM BELAJAR. *JKPS : JURNAL KEPEMIMPINAN & PENGURUSAN SEKOLAH*, 2739-2746.
- Shinta Kesuma Aji, R. R. (2024). Penerapan model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas murid PJOK. *Jurnal Porkes: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Rekreasi*, 448-458.
- Siti Nurngaeni, N. (2025). ANALISIS TANGGUNG JAWAB PENDIDIKAN FISIK DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DAN KESEHATAN MURID. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 264-280.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN : Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, S. S. (2021). *Penelitian tindakan kelas edisi revisi*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Ubad Subandi, A. S. (2023). PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MURID. *Jurnal Blnagogik*, 166-179.
- Zhean Sengga Pradiptama, A. M. (2026). Efektivitas Model Problem Based Learning (*PROBLEM BASED LEARNING*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli. *Jurnal Porkes: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Rekreasi*, 150-159.