



THE EFFECT OF GAME MODIFICATION ON LEARNING RESULTS IN BASKETBALL DRIBBLING AT SMP NEGERI 1 SUMOBITO

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLING* BOLA BASKET SMP NEGERI 1 SUMOBITO

Mujib zakaria

STKIP PGRI Jombang, Jombang, Jawa timur, Indonesia

Corresponding Author: mujibachilles89@gmail.com

Authors' contribution: A) Conception and design of the study; B) Acquisition of data; C) Analysis and interpretation of data; D) Manuscript preparation; E) Obtaining funding

ABSTRACT Students' understanding of the basic techniques of playing basketball is very lacking because from the results of observations, most of the students in class VII of SMP Negeri 1 Sumobito still do not master dribbling. This can be seen when carrying out practical tests conducted by subject teachers on basketball material. Most students still make mistakes in implementing the dribbling technique, but the problem in this study is whether there is an effect of game modification on basketball dribbling learning outcomes at Sumobito 1 Public Middle School. basketball in class VII-B students of SMP Negeri 1 Sumobito through playing basketball.

This study used experimental research, with a population of 240 students in class VII-B at SMP Negeri 1 Sumobito and using a sample of 30 students in class VII-B at SMP Negeri Sumobito which were taken using random sampling technique. based on the results of the research that has been carried out for 4 meetings, the researcher can conclude that the application of the basketball dribbling treatment, in fact, has a large effect $0.00 < 0.05$. this proves that the application of modifications to the basketball dribbling, it can be concluded that the application of game modifications affects the learning outcomes of basketball dribbling at SMP Negeri 1 Sumobito

Abstrak pemahaman siswa terhadap teknik dasar permainan bola basket itu sangat kurang karenan dari hasil observasi sebagian besar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumobito untuk melakukan *dribbling* masih belum menguasai. Ini terlihat saat pelaksanaan tes praktik yang dilakukan oleh guru mata pelajaran

ARTICLE HISTORY

Received: yyyy-mm-dd

Accepted: yyyy-mm-dd

Publish: yyyy-mm-dd

KEYWORDS

Keyword_1 Student Interest

Keyword_2 PJOK

Keyword_3 Independent

Learning

Keyword_4

Keyword_5

Comment [U1]: for keywords type here



Authors name (10 pt)

pada materi bola basket. Kebanyakan siswa masih salah dalam melaksanakan teknik *dribbling* ada pun masalah dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket di SMP Negeri 1 Sumobito. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi dan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Sumobito melalui permainan bola basket.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *experiment*, dengan populasi siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Sumobito yang berjumlah 240 siswa dan menggunakan sampel siswa kelas VII-B SMP Negeri Sumobito yang berjumlah 30 yang diambil dengan cara menggunakan teknik *random Sampling*. berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan selama 4 kali pertemuan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan *treatment dribbling* bola basket, ternyata memberikan pengaruh yang besar $0,00 < 0,05$. hal ini membuktikan bahwa penerapan modifikasi *dribbling* bola basket, Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat di ambil kesimpulan bahwa, penerapan modifikasi permainan berpengaruh terhadap hasil belajar *dribbling* bolabasket SMP Negeri 1 Sumobito

INTRODUCTION

Pendidikan adalah salah satu hal yang tidak jauh dari diri dalam setiap individu, karena dalam setiap individu pasti memperoleh pendidikan sejak kecil dan pendidikan akan berlangsung terus menerus sepanjang hayat. Pendidikan juga berarti suatu usaha yang sadar dan terencana untuk merubah perilaku seseorang baik secara diri sendiri maupun kelompok untuk mendewasakan manusia dengan cara pengajaran yang harus memiliki tujuan untuk mencapai kegiatan tersebut. Dalam dunia pendidikan ada berbagai mata pelajaran yang tentu harus dipelajari, salah satunya dari mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari suatu sistem pendidikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, upaya pendidikan jasmani harus diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dalam mengembangkan suatu potensi siswa harus melalui kegiatan atau aktivitas jasmani.

Menurut Hamalik (2010: 72) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran di dalam kurikulum yang wajib disampaikan oleh guru kepada siswa di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah umum. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki konten memberi sumbangan untuk mengembangkan gerak dan gaya hidup sehat, dan memberi warna pada pendidikan karakter bangsa. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan kearifan lokal dan memberi apresiasi terhadap multikultural yaitu mengenal permainan dan olahraga tradisional yang berakar dari budaya suku bangsa Indonesia dan dapat dijadikan sumbangan dalam pembentukan karakter.

Menurut Mulyana (2009: 4) pembelajaran adalah sebagai berikut. Pembelajaran atau instruction merupakan kegiatan yang berpusat pada tujuan yang hendak dicapai berdasarkan perencanaan. Pembelajaran merupakan proses yang terjadi yang membuat seseorang atau sekelompok orang (peserta didik) melakukan proses belajar sesuai dengan rencana pengajaran yang telah diprogramkan. Kegiatan pembelajaran melibatkan beberapa komponen, yakni siswa, guru, tujuan, isi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Dari pernyataan di atas bahwasanya pembelajaran adalah suatu usaha yang harus dilakukan dengan sengaja kepada siswa untuk menyampaikan suatu ilmu pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan suatu lingkungan dengan berbagai metode hingga siswa dapat melakukan aktivitas belajar secara efektif dan efisien serta dengan kondisi yang optimal. Sebuah pembelajaran akan menimbulkan sebuah interaksi antara guru dengan siswa, dapat dikategorikan guru memberi dan siswa menerima pembelajaran olahraga. Kegiatan pembelajaran olahraga terbagi dalam berbagai cabang salah satunya yaitu cabang olahraga bola basket.

Menurut Muhajir (2016:11) bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas lima orang pemain. Pembelajaran dasar bermain bola basket biasanya terdapat dalam kurikulum. Melalui kegiatan pembelajaran bola basket diharapkan siswa dapat memperelajari dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan

Authors name (10 pt)

mata pelajaran Pendidikan jasmani serta dapat mengembangkan bakat, minat, dan keterampilan, dan sebagai ajang mencari tahu atau prestasi. Permainan bola basket terdapat beberapa teknik dasar permainan bola basket yaitu *dribbling*, *passing* dan *shooting*.

Menurut Kosasih (2009:37) *dribbling* adalah suatu teknik *fundamental* yang menyenangkan dan mengagumkan. Tetapi *dribbling* akan menjadi suatu yang menakutkan jika di pakai hanya untuk menunjukan kemampuan *personal*. Mendribbling bola basket tubuh harus selalu berada diantara lawan dan bola. Tujuannya adalah agar saat lawan akan merebut bola maka tubuh digunakan untuk menghalangi lawan. Oleh karena itu tugas seorang guru diantaranya adalah dapat memilih metode pembelajaran yang akan diterapkan. Semua itu dilakukan untuk memaksimalkan dalam pembelajaran. Sehingga siswa dapat menguasai melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

pemahaman siswa terhadap teknik dasar permainan bola basket itu sangat kurang karena dari hasil observasi sebagian besar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumobito untuk melakukan *dribbling* masih belum menguasai. Ini terlihat saat pelaksanaan tes praktik yang dilakukan oleh guru mata pelajaran pada materi bola basket. Kebanyakan siswa masih salah dalam melaksanakan teknik *dribbling*. Kesalahan yang terjadi diduga sebab motivasi yang rendah dari siswa karena model pembelajaran yang pasif sehingga siswa merasa jenuh dan tidak antusias dalam pembelajaran. Melihat pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di atas, perlu adanya pendekatan khusus agar siswa dapat melakukan *dribbling* dengan baik, sehingga ketuntasan siswa dalam memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran bisa tercapai yaitu siswa dapat menguasai dan mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola besar khususnya teknik *dribbling*.

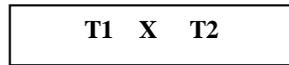
Pada saat melakukan *dribbling* kebanyakan siswa melakukan dengan asal-asalan, hal ini dilakukan karena siswa kurang menguasai teknik dasar *dribbling* pada bola basket. Dengan kemampuan siswa yang kurang sempurna dalam melakukan teknik dasar *dribbling* mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran bolabasket terutama materi

dribbling. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran melalui modifikasi permainan modifikasi permainan adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksud kan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. diharapkan menjadi daya tarik tersendiri terhadap materi pembelajaran bolabasket, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran pun akan mudah tercapai.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket di SMP Negeri 1 Sumobito“

MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memberikan gambaran secara umum tentang variabel-variabel pada penelitian yang di laksanakan, penelitian eksperimen di maksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik menurut Arikunto (2010:207). Pada penelitian eksperimen peneliti memiliki desain penelitian *one group pretest-desaign* dengan perlakuan menurut Maksum (2008:48). penelitian ingi mengetahui ada tidaknya perbedaan *pretest* terhadap *posttest* mengenai perbedaan sebelum permainan siapa cepet dia dapat, bentengan , estafet bola, Tarik ekor. Setelah permainan terhadap kemampuan *dribbling* bola basket SMP Negeri 1 Sumobito . Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttests* sehingga dapat di ketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang di berikan menurut Maksum (2008:48) desain ini menggunakan rumus:



Gambar 3.1 desain penelitian

Keterangan.

$T_1 = \textit{pretest}$

$T_2 = \textit{posttest}$

X= perlakuan atau *treatment*

RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil *output SPSS* di atas diperoleh nilai yang menyatakan *Sig (2 – tailed) < 0,05* dimana *Sig.* sebesar 0,000 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang berarti $0,000 < 0,05$ maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan pada pengambilan keputusan tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara (sebelum-sesudah) pemberian perlakuan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket.

Dari hasil analisis dapat di artikan dengan adanya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket SMP NEGERI 1 Sumobito. tersebut karena siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan bola basket yang diberikan oleh peneliti selama 4 minggu dengan 1 kali pertemuan dalam seminggu dengan variasi modifikasi permainan yang berbeda setiap pertemuannya

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Moldovan. 2018 mengatakan dalam menentukan pengaruh permainan bolabasket pada pengembangan psikomotilitas multilateral meskipun permainan bolabasket memiliki dukungan pedagogis dan merupakan permainan kolektif yang mewakili momen-momen relaksasi, kesenangan dan kepuasan pribadi dengan mencapai tujuan-tujuan tertentu yang lebih dekat dengan kebutuhan para remaja, bola basket cukup sesuai untuk ini. Hasil penelitian ini mengonfirmasi hipotesis di mana psikomotilitas dapat dididik dalam proses pembelajaran dengan efisiensi melalui sistem tindakan yang dipilih dengan cermat melalui permainan olahraga. Sehingga dengan permainan bolabasket yang sesungguhnya siswa dapat melakukan pembelajaran dengan efisien guna mencapai makna pembelajaran yang menyenangkan

KESIMPULAN

Dengan demikian menerapkan perlakuan modifikasi permainan menunjukkan bahwa hasil belajar *dribbling* bola basket siswa SMPN 1 Sumobito mendapat pengaruh yang cukup besar yang di dukung oleh hasil analisi dan di perkuat oleh hasil penelitian terdahulu dan di dukung oleh teori yang terkait sehingga tujuan dalam penelitian ini telah tercapai yaitu untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket siswa kelas VII B SMPN 1 Sumobito.

REFERENCES

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. Ilmu Pendidikan Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. Ilmu Pendidikan
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi vi. Jakarta: Reineka Cipta Bahagia Yoyo. 2010 permainan Invasi. Bandung FPOK UPI
- Bapenas & BNPB. (2011). Rencalnal Aksi Rehabilitasi dan Rekonstruksi Pasca Bencana Erupsi Gunung Merapi Provinsi DIY daln Provinsi Jateng. Jurnal Bapenas & BNPB.
- Bahagia Yoyo. 2010 permainan Invasi. Bandung FPOK UPI
- Ceta, Muhammad Aden.,dkk. 2022. Didaktik Metodik Bola Basket. Jawa Barat: Universitas Siliwangi.
- Daly-Smith, A., Quarmby, T., Archbold, V. S. J., Routen, A. C., Morris, J. L., Gammon, C., Bartholomew, J. B., Resaland, G. K., Llewellyn, B., Allman, R., & Dorling, H. (2020). Implementing Physically Active Learning: Future Directions for Research, Policy, and Practice. *Journal of Sport and Health Science*, 9(1), 41–49. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2019.05.007>
- Eime, R. M., Casey, M. M., Harvey, J. T., Charity, M. J., Young, J. A., & Payne, W. R. (2015). Participation in Modified Sports Programs: A Longitudinal Study of Children’s Transition to Club Sport Competition. *BMC Public Health*, 15(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12889-015-2012-y>
- Ghifari, M. R. A. & Hartati, S. C. Y. (2019). Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Softball Terhadap Motivasi Belajar Siswa Inklusi. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 191-194.

Authors name (10 pt)

- Ginancar, A. (2018). the Tactical Games Models and Motivation Learning of Physical Fitness the Vocational School Students. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 409–419. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.10746>
- Ginancar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). Sports Orientation During Learning Team or Individual Sports Using Sport Education Model. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 377–386. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.24021>
- González, J., Guerra, Y., Manso, J., & Arriaza, E. (2016). Design and flow in basketball. *International journal of heat and technology*, 34: 51-58.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara Hanafiah,
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: bumi aksara
- Husdarta, J. S. (2015). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Haris, R. (1987). *Bola Tangan Permainan dan Peraturan*. Bandung: Percetakan dan Foto Copy “AIDIL
- Husdarta, J. S., & Kusmaedi, N. (2012). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hendryadi. (2017). Validitas isi: Tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*, 2(2), 169 – 178.
- Kalidasan, M & Nageswaran, Al.S. 2016. Effect of Different Training on Speed and Dribbling Performance Among Interscholastic Basketball Players. *Indian Journal Of Research*. 4(9): 143-145.
- Kong, Z. 2015. The Influence of Basketball Dribbling on Repeated High-Intensity Intermittent Runs. *Jurnal of Exercise And Science*. 2(1):1-6.
- Kosasih, Danny. 2009. *Fundamental Basketball*. Surabaya
- Moldovan, E. (2018). The Role of Basketball Elements and Methods in Developing the Psychomotor Ability. *Sciences of Human Kinetics*, 11(2), 51–56
- Mashud, M. (2020). The Learning Effectiveness of Basic Throwing Movement Through Playing Approach. 1st South Borneo International Conference on Sport Science and Education (SBICSSE 2019) The, 407(Sbicsse2019), 23–30. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200219.007>
- Maksum, Ali. 2008. *Metode Penelitian Dalam Olahraga*. Bandung: Tarsitoi Maksum, ali. 2014. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muhajir. (2016). *Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk SMA/MA kelas X*. Bandung: Erlangga

- Muhammad, As'adi. (2009). *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Books.
- Mulyana, Y. (2009). *Pengantar Pembelajaran Penjas*. Sumedang: STKIP Press
- Nanang, dan Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refikl Aditama
- Nurwidyawati.,Shelvy.(2013).*Penerapan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Dribbling Terhadap Keterampilan Motorik Teknik Dasar Dribbling Bola Basket*. Universitas Negeri Surabaya
- Oliver, J. 2004. *Dasar-dasar Bola Basket*. Human kinetic: United States of America.
- Samsudin. 2008. *Penbelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*. Jakarta: Litera
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. CV. Bintang Warli Artika
- Scanlan, A. T., Fox, J. L., Borges, N. R., Tucker, P. S., & Dalbo, V. J. (2018). Temporal Changes in Physiological and Performance Responses Across Game-Specific Simulated Basketball Activity. *Journal of Sport and Health Science*, 7(2), 176–182. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2016.05.002>
- Wissel, H. (2012). *Basketball Steps to success*, 2 (3), (3rd ed.). Champaign: Human Kinetics.
- Zambova, D. 2012. An Efficiency Shooting Program for Youth Basketball Players. *Sport Logia*, 8(1): 87-92.