

The Effect of Basdor Game Modification on Learning Outcomes Dribble Basketball in Class X MAN 8 Jombang

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN BASDOR TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET PADA SISWA KELAS X MAN 8 JOMBANG

Dea Firmansyah

STKIP PGRI Jombang, Jombang, Jawa timur, Indonesia

Corresponding Author: deafirmansyah5@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 Basdor is a modification of the basketball game with gobak sodor where the field, number of players, how to play, playing time and using the ball are modified. The formulation of the problem in this study is whether there is an effect of basdor game modification on learning outcomes dribble basketball in class X MAN 8 Jombang. Purpose in research This is to determine the effect of basdor games on learning outcomes dribble she was basketball in class X MAN 8 Jombang.

The method used in this research is pre-experimental designs. The research design used in this study one group pretest-posttest design which means that research activities that provide initial tests (pretest) before being given treatment, after being given treatment then given the final test (posttest). Plan one group pretest-posttest design This design consists of one group has been determined and there is no control group.

Based on the results of calculations with using the prerequisite test, namely descriptive test, normality test, homogeneity test, hypothesis test. On the results of the hypothesis test t count of 5.850 obtained a t table value of 1.711. until t calculate 5.850 $t > t$ table 1.711. So there is an effect of basdor game modification on the results study in class X Man 8 Jombang. Keywords: Student Interest, PJOK, Independent Learning.

Keywords: game modification, basdor, dribble basketball

Abstrak Basdor merupakan modifikasi permainan basket dengan gobak sodor dimana dimodifikasi lapangan, jumlah pemain, cara bermain, waktu bermain dan menggunakan bola. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh modifikasi permainan basdor terhadap hasil belajar dribble bola basket pada siswa kelas X MAN 8 Jombang. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan basdor terhadap hasil belajar dribble bola basket pada siswa kelas

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

X MAN 8 Jombang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental designs. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini one group pretest-posttest design yang berarti bahwa kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah diberikan tes akhir (posttest). Rancangan one group pretest-posttest design desain ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan dan tidak ada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji prasyarat yaitu uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Pada hasil uji hipotesis t hitung sebesar 5,850 didapat nilai t tabel sebesar 1,711. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jadi ada pengaruh modifikasi permainan basdor terhadap hasil belajar pada siswa kelas X Man 8 Jombang.

Kata kunci : Modifikasi permainan, basdor, *dribble* bola basket

INTRODUCTION

Olahraga dalam konteks pendidikan memiliki definisi sebagai sarana untuk mendidik siswa dengan melalui proses gerak. Menurut Hanansyah dkk, (2019:91) sistem perundang-undangan negara menyatakan bahwasannya pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensinya agar memiliki kekuatan kecerdasan, spiritual emosional, dan keterampilan yang diperlukan baik untuk pribadi bangsa dan negara. Melalui mata pelajaran pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Didalam pendidikan jasmani terdapat banyak permainan, akan tetapi ada dua macam permainan yang menggunakan bola yaitu permainan bola kecil dan permainan bola besar.

Permainan bola besar salah satunya yaitu permainan bola basket. Menurut Perbasi (2018:4) tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang atau ring lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Siswa dituntut untuk menguasai teknik dasar seperti passing, shooting, dribble dan pivot. Pada pembelajaran bola basket di MAN 8 Jombang ditemukan permasalahan yaitu kurang memberikan inovasi dan modifikasi permainan dalam proses pembelajaran bola basket, siswa cenderung cepat bosan dalam proses pembelajaran bola basket, siswa cenderung menyukai mata pembelajaran pendidikan jasmani tertentu seperti bermain sepak bola atau berjalan-jalan. Pada saat pembelajaran bola basket materi dribble bola basket kebanyakan siswa melakukan dribble asal-asalan, hal ini dilakukan karena siswa kurang menguasai teknik dasar dribble pada bola basket. Dengan kemampuan siswa yang kurang sempurna dalam melakukan teknik dasar dribble mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola basket

terutama materi dribble. Oleh karena itu, pada studi kali ini peneliti akan menggunakan modifikasi permainan yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi ajar dribble bola basket yaitu permainan gobak sodor.

Modifikasi permainan merupakan salah satu usaha penyampaian materi dengan menyederhanakan alat dan peraturan yang disesuaikan dengan karakter siswa. Menurut Hidayat (2015: 30) permainan basdor adalah salah satu modifikasi permainan gobak sodor dengan bola basket, peraturan dibuat semenarik mungkin dan sederhana disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Sehingga harapan peneliti hasil dari modifikasi permainan basdor dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani kepada siswa kelas X MAN 8 Jombang.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi sekolah MAN 8 Jombang terkait modifikasi permainan basdor dan sebagai masukan dalam merancang pembelajaran dan masukan materi program pembelajaran pendidikan jasmani. Dan untuk pembaca diharapkan untuk studi penelitian lebih lanjut.

MATERIALS AND METHODS

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini one group pretes-posttest design yang berarti bahwa kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah diberikan tes akhir (posttest). Penelitian ini dilaksanakan di MAN 8 Jombang, yang beralamatkan di Jl. H. Ismail No. 25 Parimono, Plandi, Kec Jombang, Kab Jombang. Penelitian ini dilaksanakan selama, dimulai pada 2 Mei 2023 – 13 Juni 2023.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan tes perbuatan yaitu dengan menggiring bola melalui enam rintangan dengan rute zigzag sebanyak mungkin dengan waktu 30 detik. Dalam tahap analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 25. Dengan uji prasyarat seperti Uji prasyarat analisis Uji Deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis.

RESULTS AND DISCUSSION

a. Deskripsi Data

		Statistics	
		Pretest	Posttest
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		11,2000	12,2400
Std. Deviation		2,29129	2,58650
Minimum		7,00	8,00
Maximum		16,00	17,00

1. Hasil belajar *dribble* sebelum diberi *treatment* atau perlakuan model pembelajaran modifikasi permainan basdor dengan rata-rata (*mean*) sebesar 11,2. Sedangkan hasil belajar minimum sebelum diberi *treatment* atau perlakuan adalah 7 dan nilai maksimal 16.
2. Hasil dari belajar *dribble* setelah diberi *treatment* model pembelajaran modifikasi permainan basdor dengan rata-rata (*mean*) sebesar 12,24. Sedangkan hasil belajar minimum setelah diberi *treatment* adalah 8 dan nilai maksimal 17.
3. *Standart deviation* diperoleh dari hasil *treatment* dan sesudah diberi *treatment* model pembelajaran modifikasi permainan basdor dan hasil antara *pretest* dan *posttest* dapat dilihat relatif besar yaitu 2,29 dan 2,58.

b. Analisis Data

1. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.180	25	.036	.951	25	.258
posttest	.207	25	.007	.938	25	.135

Lalu diuji dengan menggunakan *SPSS* versi 25 dengan hasil uji Normalitas data *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,258 dan 0,135.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.774	1	48	.383
	Based on Median	.851	1	48	.361
	Based on Median and with adjusted df	.851	1	47.998	.361
	Based on trimmed mean	.790	1	48	.379

Hasil uji homogenitas data pretest dan posttest mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,379.

3. Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest – Posttest	1,04000	,88882	,17776	-1,40689	-,67311	-5,850	24	,000

Dengan uji hipotesis diketahui nilai t hitung > t tabel ($5,850 > 1,711$), maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara (sebelum-sesudah) pemberian treatment model pembelajaran modifikasi permainan basdor terhadap hasil belajar dribble bola basket.

c. Pembahasan

Melalui modifikasi permainan menunjukkan bahwa hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas X MAN 8 Jombang mendapatkan pengaruh cukup besar. Sehingga tujuan dalam penelitian ini telah tercapai yaitu untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan basdor terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X MAN 8 Jombang. Berdasarkan pada rumusan masalah, peneliti memilih modifikasi permainan basdor karena modifikasi permainan tersebut dapat mempermudah proses belajar siswa. Menurut Bahagia (2010: 1)

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan “Developmentally Appropriate Practice” (DAP). Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa

dalam belajarnya. Guru melakukan modifikasi dalam pembelajaran tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai oleh guru dengan melakukan modifikasi pembelajaran terutama pembelajaran olahraga permainan yaitu mengefektifkan waktu pembelajaran, untuk menanggulangi minimnya perlengkapan dan peralatan pembelajaran serta mempermudah siswa memahami proses belajar gerak yang diajarkan guru (Rilasto, 2021: 8).

Basdor merupakan modifikasi permainan antara bola basket dengan gobak sodor. Untuk dimodifikasi pada peraturan, lapangan, waktu, jumlah pemain dan menggunakan bola basket. Menurut Hidayat (2015: 16) salah satu manfaat permainan basdor adalah meningkatkan kekompakan, menghibur diri, menumbuhkan kreativitas dan membentuk kepribadian. permainan ini merupakan permainan berkelompok, sehingga terjalin interaksi sosial antar individu.

KESIMPULAN

Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh modifikasi permainan basdor terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X MAN 8 Jombang dengan menggunakan *pretest* dan *posttest dribble* pada permainan bola basket.

SARAN

Dengan demikian diharapkan ada kesinambungan usaha yang dilakukan oleh peneliti dan guru PJOK yang lainnya, untuk selalu bekerja sama meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran pada siswa khususnya dengan menggunakan modifikasi permainan basdor agar siswa tidak merasa bosan dan siswa lebih antusias disetiap pembelajaran PJOK.

REFERENCES

- Bahagia, Yoyo. (2010). *Permainan Invasi*. Bandung: FPOK UPI.
- Faruq, M. M. (2018). *Seri Olahraga Dan Kesehatan Untuk Pelajar Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket*. Jakarta: Grasindo (Gramedia Widia Sarana Indonesia).
- FIBA. (2018). *FIBA 2018 Official Basketbail Rules*. Jakarta: Perbasi.
- Hidayat, Arif. (2015). *Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) Untuk Pembelajaran Bolabasket Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Ketintang.
- Mukhlisuddin, Muhammad. (2017). *Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Dribble Bolabasket Pada Peserta Didik Kelas V SD ISLAM AL-AKBAR Bangsal Mojokerto*. Jombang: Skripsi STKIP PGRI Jombang.
- Hidayat, Arif. (2015). *Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) Untuk Pembelajaran Bolabasket Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rilasto, Didik, Budi. (2021). *Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Purwokerto: Fikes Universitas Jendral Sudirman.

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Novita Nur Synthiawati, M.Pd.

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah ini

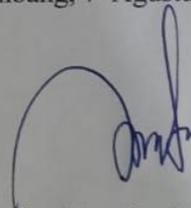
Nama : Dea Firmansyah

NIM : 198067

Judul Artikel : Pengaruh Modifikasi Permainan Basdor Terhadap Hasil Belajar
Dribble Bola Basket Pada Siswa Kelas X MAN 8 Jombang.

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Jombang, 7 Agustus 2023



Novita Nur Synthiawati, M.Pd.
NIDN. 0104770188

