



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 2710-2716

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Hasil Pembelajaran *Passing* Bola Basket Yang Dipengaruhi Oleh Model Pembelajaran Permainan

Ghana Firsta Yosika

Universitas Tanjungpura

Email: ghana.firsta@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Proses belajar mengajar adalah kegiatan pelaksanaan program suatu lembaga pendidikan untuk mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan mereka, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang ditentukan oleh guru selama proses pembelajaran. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan perlu memperhatikan minat setiap siswa dengan memperhatikan perbedaan kemampuan agar siswa dapat mencapai tujuan belajarnya. Upaya peningkatan mutu pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan di SMP Negeri 5 Kota Pontianak, guru harus mampu memunculkan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah dan guru. Prinsip "Latihan Sesuai Perkembangan" harus ditetapkan. (DAP), sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran dengan model permainan. Tujuan penelitian ini adalah : 1). Untuk mengetahui apakah model pembelajaran permainan berpengaruh terhadap hasil belajar chest pass dalam bola basket, 2). Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran in-game terhadap hasil belajar chest pass dalam bola basket. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Pontianak dengan sampel kelas VII. Berdasarkan hasil penelitian dan melalui perhitungan data menggunakan software SPSS 20.0 diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap prestasi passing bola basket. Hasil belajar setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran permainan dan hasil belajar passing bola basket mengalami peningkatan sebesar 17,41%.

Kata Kunci: *Basket. Passing, Model Pembelajaran*

Abstract:

The teaching and learning process is the program implementation activity of an educational institution to motivate students to achieve predetermined educational goals. To achieve their goals, students interact with the learning environment determined by the teacher during the learning process. Therefore, physical education, sports and health teachers need to pay attention to the interests of each student by paying attention to differences in abilities so that students can achieve their learning goals. In an effort to improve the quality of physical education, sports and health at SMP Negeri 5 Pontianak City, teachers must be able to provide learning models that are appropriate to the situation and conditions of the school and teachers. Development" that must be implemented (DAP) for researchers to use learning models with game models. The objectives of this research are: 1) To find out whether the game learning model influences the learning outcomes of chest passing in basketball or not, 2). To determine the effect of the in-game learning model on learning outcomes for chest passes in basketball. The subjects of this research were class VII students of SMP Negeri 5 Pontianak City with a sample of class VII. Based on research results and data calculations using SPSS 20 software. 0 results show that there is a significant influence on basketball passing performance. Learning outcomes after being treated with the game based learning model and basketball passing results increased by 17.41%.

Keywords: Basketball. Success, learning model

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) memegang peranan yang sangat penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar (Özdalyan et al., 2022). Proses belajar mengajar adalah kegiatan pelaksanaan program suatu lembaga pendidikan untuk mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan adalah mengarahkan peserta didik untuk mengubah perilaku intelektual, moral, dan sosialnya agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pengajaran. Salah satu prinsip penting pendidikan jasmani adalah partisipasi siswa secara menyeluruh dan merata (Erčulj et al., 2020).

Melalui observasi di SMP Negeri 5 kota Pontianak, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang perlu mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dalam proses pembelajaran masih ada beberapa siswa yang masih pasif, terkadang siswa kurang memahami bentuk-bentuknya. gerak yang diajarkan, sehingga masih kurang respon dari siswa yang tidak dapat melakukan tugas gerak, masih terdapat siswa yang malas bergerak dan siswa yang mengerjakan sendiri, lebih banyak gerakan dibandingkan melakukan tugas motorik yang diberikan guru. Upaya peningkatan mutu pendidikan jasmani di SMP Negeri 5 Kota Pontianak, guru perlu mampu memunculkan

model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah, guru perlu membangun prinsip “praktik sesuai perkembangan”. (DAP), yang mana tugas pendidikan memperhatikan perubahan kemampuan anak berdasarkan tingkat perkembangan siswa guna mendorong perubahan ke arah yang lebih baik (Ochoa-Lácar et al., 2022).

Hal ini dimaksudkan untuk memberikan bobot yang lebih besar dan makna yang lebih dalam sehingga siswa dapat mencapai tujuannya (Emery et al., 2022). tujuan belajar dan mempunyai kesempatan belajar yang lebih baik berdampak pada perubahan perilaku yang berkaitan dengan faktor kognitif, emosional dan psikomotorik (Lin et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti menggunakan model pembelajaran dengan model permainan. Model pembelajaran berbasis permainan merupakan model pembelajaran yang mengembangkan prinsip “Perkembangan Sesuai Praktek” (DAP), dimana dalam pembelajaran terdapat pengembangan dalam bentuk kegiatan belajar yang disediakan untuk mempermudah siswa dan memperlancar pembelajarannya (Minghelli et al., 2022). Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih proaktif dalam belajar, siswa lebih mudah menerima tugas-tugas motorik dan meningkatkan perkembangan aspek fisik-motorik, intelektual, dan sosial emosional (Moore et al., 2021). Model Pembelajaran Bermain merupakan model pembelajaran bermain yang merupakan suatu konsep perencanaan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dan dirancang sebagai kegiatan bermain untuk membentuk proses kepribadian anak dan membantu Anak mencapai prestasi jasmani, intelektual, sosial dan moral (Cao et al., 2022). dan perkembangan emosi (Fahmi & Febriyanto, 2022). Penelitian ini menggunakan model permainan yang melibatkan pitching dan bola karton (Susanto & Nurharsono, 2022).

Hasil belajar Basketball Chest Pass adalah kemampuan siswa dalam mengoper bola dengan kedua tangan dari depan dada, yang dapat mempengaruhi kinerja siswa dan memberikan hasil kinerja yang nilainya bervariasi tergantung kemampuannya mengenai hasil belajarnya. Dalam penelitian ini digunakan tes prestasi dinding. Peneliti hanya mempelajari pengaruh model pembelajaran in-game terhadap hasil belajar passing bola basket dan membatasi subjek penelitian pada siswa kelas VII SMPN 5 Kota Pontianak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol, sehingga desain penelitian hanya menggunakan bentuk desain komparatif. Populasi penelitian ini hanya siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Pontianak yang berjumlah 10 kelas . Dalam penelitian ini untuk menentukan kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol digunakan metode perbandingan ordinal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan pretest dan posttest kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan memberikan tes prestasi dinding, khususnya membenturkan bola basket ke dinding dengan operan setinggi dada selama 30 detik. Selain tes keterampilan, tes pengetahuan dan penilaian sikap juga ditawarkan. Dalam teknik analisis data disini peneliti menggunakan teknik analisis data uji T, dimana uji T yang digunakan adalah uji T untuk sampel berbeda. Disini peneliti memberikan perlakuan kepada dua kelompok subjek yang berbeda, dimana kelompok pertama mendapat perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok kedua juga mendapat perlakuan yang berbeda dengan kelompok pertama (kelompok kontrol). Setelah kedua kelompok subjek mendapat perlakuan yang berbeda, peneliti melakukan perbandingan (analisis) dengan menggunakan uji t untuk sampel yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelompok. Disini akan dianalisa hasil dari dua kelompok tersebut (Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bolabasket.

Hasil analisis data dilakukan dengan manual dan menggunakan *SPSS* yang kemudian dijabarkan sebagai berikut :

1. Hasil tes Kelompok eksperimen

Hasil tes *wall pass* yang dilakukan selama 30 detik pada saat sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran permainan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil tes Kelompok eksperimen

Kelompok Eksperimen	N	Min	Max	Mean	SD
Pre-Test	17	1	19	6.24	6.33
Post-Test	17	10	27	18.41	4.74

Dari tabel diatas (tabel 1) dapat diketahui hasil *pre test* kelompok eksperimen nilai rata-rata sebesar 6,24; standar deviasi 6,330; varians 40,066; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *posttest* sesudah mendapatkan *treatment* yaitu nilai rata-rata sebesar 18,41; standar deviasi 4,744; varians 22,507; nilai minimum 10 dan nilai maksimum 27.

2. Hasil tes Kelompok kontrol

Hasil tes *wall pass* yang dilakukan selama 30 detik pada saat sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran tanpa *treatment* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil tes Kelompok kontrol

Kelompok Kontrol	N	Min	Max	Mean	SD
Pre-Test	17	1	19	6.35	6.490
Post-Test	17	1	24	8.59	7.969

Dari tabel diatas (tabel 2) dapat diketahui hasil *pre test* kelompok kontrol nilai rata-rata sebesar 6,35; standar deviasi 6,490; varians 42,118; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *posttest* kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata sebesar 8,59; standar deviasi 7,969; varians 63,507; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 24.

Ada tidaknya pengaruh dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut, dimana untuk hasil *pre-test* kelompok eksperimen pembelajaran yaitu nilai rata-rata sebesar 6,24; standar deviasi 6,330; varians 40,066; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *post test* sesudah mendapatkan *treatment* yaitu nilai rata-rata sebesar 18,41; standar deviasi 4,744; varians 22,507; nilai minimum 10 dan nilai maksimum 27, sedangkan untuk *pre-test* kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata sebesar 6,35; standar deviasi 6,490; varians 42,118; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *post-test* kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata sebesar 8,59; standar deviasi 7,969; varians 63,507; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 24. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil belajar *chest pass* bolabasket sesudah diberikan *treatment* model pembelajaran permainan.

Kemudian untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* menggunakan rumus mean deviasi dikurangi dengan mean *pre test* dikalikan 100 %. Dari hasil perhitungan manual pada lampiran 3 diperoleh peningkatan hasil belajar *chest pass* bolabasket pada kelompok eksperimen sebesar 17.41 % sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 7.95 %. Berdasarkan dari peningkatan yang telah diketahui dari *pre-test* dan *post-test* maka model pembelajaran permainan lebih tinggi peningkatannya dibandingkan dengan model pembelajaran tanpa permainan.

Setelah dilakukan pengujian hasil dengan *SPSS for Windows 20.00* maka didapatkan hasil pada kelompok kontrol $p = 0,201 > \alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_1 ditolak dan H_0 diterima. Dengan kata lain tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar *chest pass* sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol (tanpa diberi *treatment*). Pada kelompok

eksperimen didapatkan hasil $p = 0,00 < \alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain ada perbedaan peningkatan hasil belajar *chest pass* sebelum dan sesudah pada kelompok eksperimen (diberi *treatment*). Dari hasil pengujian hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan dapat mempengaruhi hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Pontianak.

SIMPULAN

Berdasarkan data dan penyajian yang telah diuraikan, penelitian ini membahas permasalahan yang diangkat, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik passing bawah bola basket kelas VII SMP Negeri 5 Kota Pontianak setelah mendapat perlakuan dengan model pembelajaran berbasis permainan. Kinerja pembelajaran passing bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Pontianak meningkat setelah diberi perlakuan model pembelajaran game pada saat pre-test dan post-test, yaitu sebesar 17,41%.

DAFTAR PUSTAKA

- Cao, S., Geok, S. K., Roslan, S., Sun, H., Lam, S. K., & Qian, S. (2022). Mental Fatigue and Basketball Performance: A Systematic Review. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 12). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.819081>
- Emery, C. A., Owoeye, O. B. A., Räisänen, A. M., Befus, K., Hubkarao, T., Palacios-Derflingher, L., & Pasanen, K. (2022). The "SHRed Injuries Basketball" Neuromuscular Training Warm-up Program Reduces Ankle and Knee Injury Rates by 36% in Youth Basketball. *Journal of Orthopaedic and Sports Physical Therapy*, 52(1). <https://doi.org/10.2519/JOSPT.2022.10959>
- Erčulj, F., Vidic, M., & Leskošek, B. (2020). Shooting efficiency and structure of shooting in 3 × 3 basketball compared to 5v5 basketball. *International Journal of Sports Science and Coaching*, 15(1). <https://doi.org/10.1177/1747954119887722>
- Fahmi, F., & Febriyanto, A. (2022). MODEL LATIHAN KETERAMPILAN SHOOTING BOLA BASKET UNTUK USIA SMP. *Jurnal JP3M (PGSD, PJKR, PPKN Dan Matematika)*, 3(01).
- Lin, C. I., Mayer, F., & Wippert, P. M. (2022). The prevalence of chronic ankle instability in basketball athletes: a cross-sectional study. *BMC Sports Science, Medicine and Rehabilitation*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s13102-022-00418-0>
- Minghelli, B., Queiroz, S., Sousa, I., Trajano, J., Graça, S., & Silva, V. (2022). Musculoskeletal injuries in basketball players Southern Portugal: Epidemiology and risk factors. *Northern Clinics of Istanbul*, 9(1). <https://doi.org/10.14744/nci.2021.21549>

- Moore, M. L., Haglin, J. M., Hasscbrock, J. D., Anastasi, M. B., & Chhabra, A. (2021). Management of ankle injuries in professional basketball players: Prevalence and rehabilitation. *Orthopedic Reviews*, 13(1). <https://doi.org/10.4081/or.2021.9108>
- Ochoa-Lácar, J., Singh, M., Bird, S. P., Charest, J., Huyghe, T., & Calleja-González, J. (2022). How Sleep Affects Recovery and Performance in Basketball: A Systematic Review. In *Brain Sciences* (Vol. 12, Issue 11). <https://doi.org/10.3390/brainsci12111570>
- Özdalyan, F., Mancini, E., Gençoğlu, C., Gümüş, H., & Kosova, S. (2022). Comparison of the Shooting Angles and Shooting Accuracy in Wheelchair Basketball and Basketball Players. *European Journal of Human Movement*, 48. <https://doi.org/10.21134/eurjhm.2022.48.4>
- Susanto, Y. R., & Nurharsono, T. (2022). Indonesian Journal of Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket pada Klub Putra Dukun. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(1).