



Modification of Basketball Learning Through the Poison Ball Game in an Effort to Improve Learning Results of Basic Chest Pass Movements

M. Fikrul Ikhtiar^{1*}, Bayu Budi Prakoso², Marto³

¹*Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, PPG Prajab, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

²*Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

³*SMA Negeri 2 Jember, Indonesia*

*Corresponding Author. E-mail: fikrulikhtiar200@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar *chest pass* pada permainan bola basket melalui permainan kecil yaitu *Poison Ball Game*. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus, setiap siklus memiliki 4 komponen meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian yang digunakan adalah 35 peserta didik pada kelas X.7 di SMA Negeri 2 Jember. Hasil dari penelitian ini yaitu sebanyak 21 peserta didik dinyatakan tuntas pada siklus I dan sebanyak 28 peserta didik dinyatakan tuntas pada siklus II. Data ketuntasan hasil belajar dari siklus I sebesar 60% ke siklus II sebesar 80% terdapat peningkatan sebesar 20%. Nilai rata-rata dari kelas X.7 pada siklus I sebesar 77% dan siklus II sebesar 81%, maka terjadi peningkatan nilai rata-rata dalam satu kelas sebesar 4%. Disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II dipengaruhi oleh modifikasi pembelajaran menggunakan pendekatan bermain melalui *Poison Ball Game* dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: bola basket, permainan kecil, hasil belajar, passing dada

Abstract

The aim of this research is to improve the learning outcomes of the basic chest pass movement in the game of basketball through a small game, namely the Poison Ball Game. The research method used is classroom action research using 2 cycles, each cycle has 4 components including planning, implementation, observation and reflection. The research subjects used were 35 students in class X.7 at SMA Negeri 2 Jember. The results of this research were that 21 students were declared complete in cycle I and 28 students were declared complete in cycle II. Completeness data on learning outcomes from cycle I was 60% to cycle II was 80%, there was an increase of 20%. The average value of class X.7 in cycle I was 77% and cycle II was 81%, so there was an increase in the average value in one class by 4%. It was concluded that the increase in average scores and completeness of student learning outcomes from cycle I to cycle II was influenced by learning modifications using a play approach through the Poison Ball Game in improving learning outcomes.

Keywords: basketball, small games, learning outcomes, chest passing

PENDAHULUAN

Bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan lain-lain (Ali, M. 2018). Permainan bola basket adalah permainan beregu, dimana setiap tim saling mencetak poin untuk mencapai kemenangan. Permainan bola basket memiliki beberapa teknik dasar untuk dapat memainkannya yaitu passing, dribbling, dan shooting (Yarmani., Juniansyah, H., & Nopiyanto, Y. E. 2017). Menurut Ali, M. (2018) Cara tercepat mengirim bola adalah dengan melakukan *passing*. Permainan bola basket menjadi olahraga yang cukup terkenal dikalangan masyarakat dan menjadi salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Melalui pembelajaran PJOK diharapkan peserta didik dapat mengetahui permainan bola basket.

Lembaga sekolah menggunakan kurikulum pendidikan yang menempatkan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sebagai salah satu mata pelajaran untuk digunakan pada jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat. Mata pelajaran bola basket lebih bersifat ke praktik dan dituntut untuk menguasai keterampilan (*psikomotor*), sedangkan aspek pengetahuan (*kognitif*) dan sikap (*afektif*) mempunyai porsi yang sangat sedikit (Silaen, M., A., S., Pujianto, D., & Raibowo, S. 2022). Menurut Jiyanto (2023) bahwa guru cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada olahraga prestasi dalam pembelajarannya, sehingga dalam proses pembelajarannya jelas beda dari penjas itu sendiri, tujuan utama bukan proses melainkan hasil akhir sebuah penilaian.

Pembelajaran bola basket yang melihat pada proses dan kesenangan peserta didik untuk menciptakan suasana meriah dan menarik dengan identik pada PJOK, maka perlunya permainan kecil untuk di sisipkan pada proses pembelajaran. Permainan kecil adalah segala bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan (Aprian, D. 2016). Permainan tradisional mengandung unsur-unsur bermain, tidak terikat dengan banyak peraturan seperti dalam kompetisi (Wardika, I., N. 2019). Menurut Aprian, D. (2016) bahwa

Pembelajaran menggunakan permainan merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran demikian meriah dan menarik.

Modifikasi pembelajaran gerak ada beberapa aspek yang harus diperhatikan antara lain modifikasi pembelajaran harus mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar secara maksimal yang dampaknya dapat meningkatkan hasil belajar tersebut (Rubiana, I., 2017). Dapat disimpulkan bahwa modifikasi pembelajaran membantu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memicu keaktifan serta minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Modifikasi pembelajaran bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang maksimal dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Tujuan dari modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yaitu agar peserta didik memperoleh kepuasan serta pengalaman yang cukup saat mengikuti pelajaran (Saputra, A., D., Hartati & Asyik, Z. 2023). Permasalahan dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran permainan bola basket kurang menarik minat dan keaktifan peserta didik, dikarenakan pembelajaran sebelumnya terkesan membuat jenuh, monoton, dan hanya sebagian peserta didik yang terampil menguasai.

Minat dan keaktifan peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar *passing* pada permainan bola basket. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di berbagai sekolah serta pada saat menjadi pemain, guru, dan pelatih banyak siswa yang terkadang mengalami kejenuhan dalam pembelajaran bola basket (Prasetyo, D., W. & Sukarmin, Y. 2017). Permainan kecil dapat diadaptasi dari permainan tradisional karena tidak mempunyai aturan baku sehingga bisa dimodifikasi pada proses pembelajaran dan menjaga kelestarian budaya. Pemanfaatan berbagai model permainan dalam pembelajaran yang variatif adalah memanfaatkan model permainan yang dibuat menyerupai bentuk sesungguhnya sebagai alat bantu siswa agar lebih memahami materi (Prasetyo, D., W. & Sukarmin, Y. 2017). Penggunaan pendekatan bermain dipercaya akan menjadi pemikat tersendiri untuk belajar bola sehingga para murid lebih siap dan bersemangat turut serta dalam pembelajaran, karena target pembelajaran tersebut akan mudah dicapai (Sarwandi, 2022). Pembelajaran PJOK menggunakan permainan kecil yaitu bola beracun atau *Poison Ball Game* dapat meningkatkan minat

dan hasil belajar peserta didik terhadap aktivitas gerak *passing* permainan bola basket. Pembelajaran dengan pendekatan permainan kecil atau permainan tradisional menjadi solusi sehingga membuat suasana pembelajaran meriah dan menarik.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas sebagai metode dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Desain penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan melalui 2 siklus penelitian tindakan, untuk komponen pada setiap siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, S., dkk, 2015). Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu 35 peserta didik kelas X.7 yang terdiri dari 16 laki-laki dan 19 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Februari- 7 Maret 2024 di SMA Negeri 2 Jember dengan 2 kali pertemuan atau proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar gerak dasar *passing* permainan bola basket menggunakan modifikasi pembelajaran melalui permainan kecil (*Poison Ball Game*).

Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian meliputi: modul ajar, lembar observasi, dan lembar penilaian peserta didik. Setelah mendapatkan data yang diinginkan, kemudian data akan diolah dan dianalisis untuk mencapai kesimpulan dari hasil yang dicapai. Pada lembar observasi terdapat indikator keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran dapat dilihat dari partisipasi, keingintahuan, perhatian, bertanya, menjawab, kompetitif, kerjasama, dan kesenangan. Penelitian ini, modifikasi pembelajaran melalui *Poison Ball Game* yaitu sebuah permainan yang tidak memiliki aturan baku dan dapat diadopsi pada kegiatan belajar mengajar. Peraturan permainan yang diterapkan setelah di modifikasi yaitu:

1. Membagi peserta didik menjadi 2 kelompok yaitu sebagai tim penjaga dan tim penyerang.
2. Permainan dilapangan dengan membentuk persegi, sebagai tim penjaga berada di tengah dan tim penyerang menyebar di sekeliling lapangan

3. Permainan dimulai ketika tim penyerang melempar bola dengan gerak dasar “*chest pass*” ke tim penjaga yang berada di tengah lapangan
4. Tim penyerang berusaha melempar bola tepat mengenai tubuh bagian bawah dan tim penjaga bertugas menghindari bola, ketika bola terkena maka akan menjadi bagian dari tim penyerang
5. Permainan berakhir ketika seluruh tim penjaga terkena lemparan bola

Tabel 1. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor

NO	Nama	Penilaian Gerak Dasar															Jumlah	Nilai Akhir	
		Sikap Awal					Pelaksanaan					Sikap Akhir							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1																			
2																			
dll																			
		Jumlah nilai rata-rata																	

Pada proses pembelajaran penilaian aspek psikomotor menggunakan skala 1-5 seperti tabel diatas. Nilai maksimal yang dapat diperoleh peserta didik dari lembar penilaian yaitu 15 poin, kemudian akan dikonversi menjadi nilai akhir dan dicari rata-rata nilai dalam 1 kelas pada tiap siklus. Untuk mencari nilai akhir setiap peserta didik yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan nilai}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif yaitu cara menafsirkan data sesuai dengan fakta dan hasil data yang diperoleh. Teknik analisa deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran (Andayani, Y., S. 2020). Berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMA Negeri 2 Jember adalah 75, maka hasil belajar dikatakan tuntas apabila peserta didik mencapai dan melebihi nilai KKM tersebut. Dari hasil data yang diperoleh maka dapat

dilakukan analisa untuk menginterpretasikan dan menarik kesimpulan hasil belajar dengan rumus sebagai berikut:

Rumus ketuntasan belajar secara klasikal:

$$\frac{\text{Banyaknya peserta didik yang tuntas}}{\text{Seluruh jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

(Aqib, 2009 dalam Pardianto, A., A. & Saputra, Y. 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada 35 peserta didik kelas X.7 di SMA Negeri 2 Jember dengan modifikasi pembelajaran melalui pendekatan bermain *Poison Ball Game* dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar gerak dasar *chest pass* permainan bola basket dapat dikatakan berhasil. Ketuntasan hasil belajar jika nilai mencapai dan melebihi KKM yaitu 75. Menggunakan desain penelitian 2 siklus di dapat data hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil belajar Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak
90-100	Sangat Baik	Tuntas	0
80-89	Baik	Tuntas	21
75-79	Cukup	Tuntas	0
60-74	Kurang	Tidak Tuntas	14
0-59	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	0
Jumlah			35

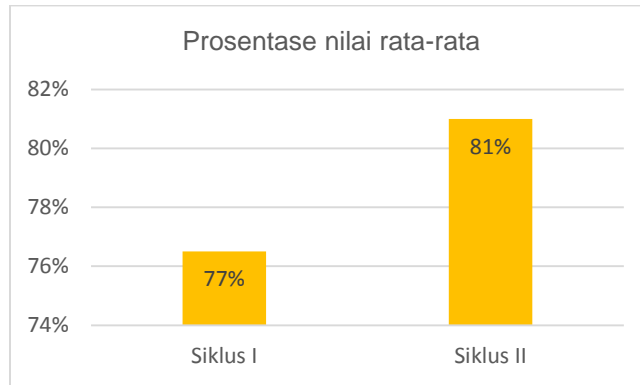
Berdasarkan data hasil penelitian dari siklus I seperti tabel diatas, bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 21 orang kategori nilai baik dan 14 orang belum tuntas, kategori nilai kurang. Peserta didik yang dapat mencapai dan melampaui nilai KKM, maka dapat dikatakan tercapainya ketuntasan hasil belajar.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil belajar Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak
90-100	Sangat Baik	Tuntas	0
80-89	Baik	Tuntas	28
75-79	Cukup	Tuntas	0

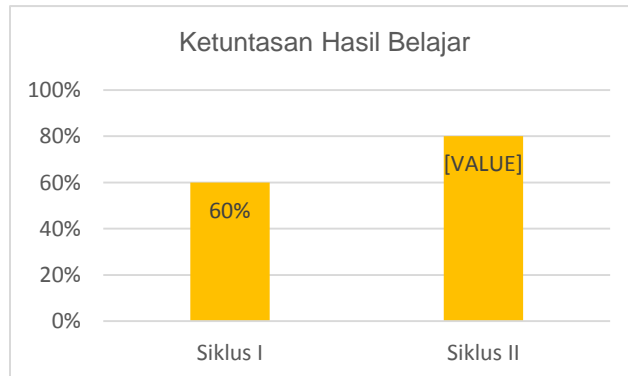
60-74	Kurang	Tidak Tuntas	7
0-59	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	0
	Jumlah		35

Berdasarkan data hasil penelitian dari siklus II seperti tabel diatas, bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 28 orang kategori nilai baik dan 7 orang belum tuntas.kategori nilai kurang. Pada penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu 2 siklus terlihat peningkatan pada siklus II bahwa proses pembelajaran menggunakan pendekatan bermain.



Gambar 1. Prosentase nilai rata-rata

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa adanya peningkatan sebesar 4% dari siklus I sebesar 77% ke siklus II sebesar 81%. Hasil dari nilai siklus I dan siklus II didapat setelah menghitung nilai akhir dengan cara $\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan nilai}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100$ kemudian nilai akhir di rata-rata setiap siklus.



Gambar 2. Ketuntasan hasil belajar

Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar seperti gambar diatas, diketahui bahwa siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 80%. Adanya peningkatan sebesar 20% dari siklus I ke siklus II pada ketuntasan hasil belajar peserta didik, maka penelitian dianggap berhasil dengan menggunakan pendekatan bermain modifikasi pembelajaran melalui *Poison Ball Game* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Permasalahan pada penelitian ini adalah proses pembelajaran permainan bola basket kurang menarik minat dan keaktifan peserta didik, dikarenakan pembelajaran sebelumnya terkesan membuat jenuh, monoton, dan hanya sebagian peserta didik yang terampil menguasai. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di berbagai sekolah serta pada saat menjadi pemain, guru, dan pelatih banyak siswa yang terkadang mengalami kejenuhan dalam pembelajaran bola basket (Prasetyo, D., W. & Sukarmin, Y. 2017). Solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu menggunakan pendekatan bermain dengan modifikasi pembelajaran melalui *Poison Ball Game* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari data yang diperoleh bahwa proses pembelajaran pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20%, maka disimpulkan bahwa penerapan *Poison Ball Game* dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan pendekatan bermain dipercaya akan menjadi pemikat tersendiri untuk belajar, sehingga para murid lebih siap dan bersemangat turut serta dalam pembelajaran, karena target pembelajaran tersebut akan mudah dicapai (Sarwandi. 2022). Permainan kecil merupakan permainan sederhana yang tidak memiliki aturan baku dan bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan sederhana adalah permainan yang tidak memerlukan alat yang rumit, tetapi tetap menyenangkan dan menghibur (Wijayanti, V. 2024). Menurut Aprian, D. (2016) bahwa Pembelajaran menggunakan permainan merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran demikian meriah dan menarik.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi pembelajaran melalui *Poison Ball Game* dalam upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar *chest pass* pada permainan bola basket dikatakan berpengaruh dan berhasil. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain sangat efektif dalam memberikan kesenangan dan menciptakan suasana pembelajaran yang meriah. Peserta didik turut aktif dalam pembelajaran karena tidak menuntut pada teknik dasar suatu cabang olahraga, namun mengarah kepada PJOK yang memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui sebuah permainan kecil. Maka dari itu peserta didik yang tidak menguasai teknik dasar *chest pass* dan kurang menyukai pembelajaran bola basket masih dapat mengikuti proses pembelajaran dengan bermain dan bersenang-senang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2018). Meningkatkan Pembelajaran *Chest Pass* Melalui Media Simpai dalam Permainan Bola Basket Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kuok tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 533-544. <https://doi.org/10.31004/jptam.2614-3097>
- Andayani, Y., S. (2020). Penerapan Pendekatan Taktis Guna Meningkatkan Kemampuan Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3432-3441. <https://doi.org/10.31004/jptam.2614-3097>
- Arikunto, S., dkk, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Aprian, D. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Kecil Pada Siswa Kelas V di SDN Ciracas 10 Pagi. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta.
- Jiyanto. (2023). Penerapan Modifikasi Pembelajaran Dan Media Bantu Terhadap Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket Pada Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 14-22. <https://doi.org/10.47709/educendikia.2798-365X>

- Pardianto, A., A. & Saputra, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Media Kardus Pada Siswakelas V SD Negeri Kademangan 1 Mojoagung Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga*, 1(1), 10-21. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.2775-6254>
- Prasetyo, D., W. & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12-23. <http://dx.doi.org/10.21831/jk.v5i1.12758>
- Rubiana, I., (2017). Pengaruh Pembelajaran *Shooting (Free Throw)* Dengan Alat Bantu Rentangan Tali Terhadap Hasil *Shooting (Free Throw)* Dalam Permainan Bola Basket. <https://doi.org/10.37058/jspendidikan.v3i2.337>
- Saputra, A., D., Hartati. & Asyik, Z. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Melalui Pendekatan Media Modifikasi Alat Pembelajaran Pada Permainan Bola Basket Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas VII 6 SMP Negeri 16 Palembang. *Gymnasia: Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 133-142. <https://doi.org/10.572349/gymnasia.v3i1>
- Sarwandi. (2022). Penerapan Permainan Kecil Pada Pembelajaran Bola Basket Siswa Kelas XI Otkp SMKN 2 Tebo. *Dharmas Education Journal*, 3(1), 112-120. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1>
- Silaen, M., A., S., Pujiyanto, D., & Raibowo, S. (2022). Ngembangan Model *Offense Dan Defense Training* Bola basket Putra Berbasis Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. *Sport Gymnastics: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.2746-055X>
- Wardika, I., N. (2019). Penerapan Permainan Tradisional untuk mengatasi kejenuhan Belajar PJOK. *Journal Of Educational Action Research*, 3(3), 231-237. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Wijayanti, V. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.

Yarmani., Juniansyah, H., & Nopiyanto, Y. E. (2017). Pengaruh Latihan Shooting Drills Terhadap Hasil Three Point Shooting Atlet Putra Klub Bola Basket King Spark Kota Bengkulu. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(2), 101-105.
<https://doi.org/10.33369/jk.2477-331X>