

## PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN *DRIBBLING* TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK TEKNIK DASAR *DRIBBLING* BOLA BASKET

(Studi Pada Peserta Didik Kelas VII (Tujuh) di SMP Negeri 3 Tuban)

**Shelvy Nurwidyawati**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,  
[Widyawati\\_shelvy@yahoo.com](mailto:Widyawati_shelvy@yahoo.com)

**Sudarso**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran *dribbling* terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket ini terbukti dengan adanya nilai  $t$  hitung  $6,910 >$  nilai  $t$  tabel  $2,056$ . Ada peningkatan hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket sebesar  $20,37\%$  dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan dalam pembelajaran *dribbling* bola basket.

**Kata Kunci** : Gerak dasar dribble, modifikasi, motorik, pembelajaran

### Abstract

The purpose of this research is to determine whether there is an effect modification of the game against the results of motor skill learning the basic techniques of dribbling basketball. To determine how much influence modification against the learning outcomes of basic motor skills dribbling of basketball techniques.

Based on the findings of the study concluded that there are significant effects on the application of game modifications in teaching dribbling to the result of basic motor skills dribbling a basketball techniques is proven by the  $t$  value  $2.056 > 1.708$   $t$  value table. There is an increase in motor skills learning outcomes basketball dribbling basic techniques for  $20.37\%$  of the before and after treatment are given in the form of modifications in the learning dribbling basketball game.

**Keywords**: Basic dribble movement, modifications, motor, learning

## PENDAHULUAN

Kemampuan motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative sedangkan yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan anak prasekolah beraktivitas menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis, menggambar dan lain-lain (Samsudin:2005).

Untuk mengetahui karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak, guru harus menyiapkan sebuah metode yang hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri. Para ahli biasanya menyebut dengan istilah (DAP) "*Developmentally Appropriate Practice*". Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus

memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP, termasuk di dalamnya "*body scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani.. Metode pembelajaran modifikasi permainan merupakan sebuah pembelajaran yang tujuannya untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Pendekatan modifikasi adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP.

Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong ke arah

perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya.

Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. Selanjutnya guru-guru pendidikan jasmani juga harus mengetahui apa saja yang bisa dan harus dimodifikasi serta tahu bagaimana cara memodifikasinya.

Bola basket memang olahraga yang tidak bisa dilakukan di sembarang tempat, butuh tempat atau perlengkapan khusus untuk bermain. Dari beberapa teknik dasar seperti *dribbling*, *passing* dan *shooting*, teknik dasar yang penting untuk dikuasai siswa adalah *dribbling*. *Dribbling* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bola basket dan penting bagi permainan individual dan tim. Untuk dapat meningkatkan keterampilan dasar olahraga bola basket khususnya pada teknik dasar *dribbling* supaya siswa tetap semangat mengikuti materi ajar maka diperlukan satu metode pembelajaran yang tepat agar tujuan dari standar kompetensi dasar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Salah satu jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran dengan modifikasi permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka, perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket di SMP Negeri 3 Tuban dan adanya pengaruh yang besar dalam modifikasi permainan terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket di SMP Negeri 3 Tuban?

Berdasarkan dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket di SMP Negeri 3 Tuban dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket di SMP Negeri 3 Tuban.

**METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen sedangkan desain penelitian ini menggunakan *randomized control group pretest-posttest design*.

R1

T1	X	T2
T1	-	T2

R2

Keterangan :

R1 = simbol untuk kelompok *treatment*

R2 = simbol untuk kelompok kontrol

T1 = *pre-test*

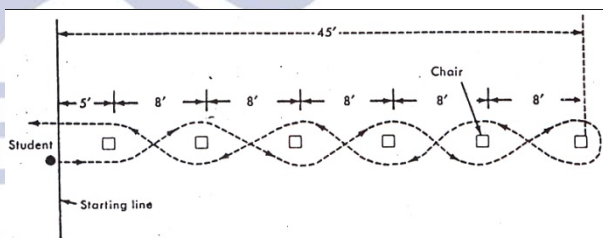
T2 = *post-test*

(Maksum, 2009)

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII (Tujuh) SMP Negeri 3 Tuban yang terdiri dari kelas (VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G) dengan jumlah siswa 182 siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *cluster sampling*

Sampel yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII (tujuh) SMP Negeri 3 Tuban. Dalam penelitian ini sampel yang diambil dari populasi adalah sebanyak 2 kelas yang terdiri dari 1 kelas sebagai kelompok eksperimen dan 1 kelas sebagai kelompok kontrol yang tiap kelasnya berjumlah 26 siswa. Cara pemilihan sampel yaitu dengan cara melakukan undian dari 7 kelas diambil 2 kelas. Dengan rincian sebagai berikut : 26 siswa sebagai kelompok kontrol, 26 siswa sebagai kelompok eksperimen. Cara untuk menentukan anggota kelompok adalah dengan cara undian, setiap kelas akan diberi kertas undian sebanyak jumlah kelas tersebut, akan tetapi hanya 2 kertas saja yang bertuliskan angka 1 – 2. Kelas yang mendapat angka 1 akan masuk kelompok eksperimen dan kelas yang mendapat angka 2 akan masuk kelompok kontrol.



Gambar 1. Tes kemampuan *dribbling* (Frank M. Verducci, 1980)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes dari Verducci, sebagai berikut:

1 feet = 0,30 m jadi jarak garis start ke *cone* pertama 5 feet = 1,5 m, kemudian jarak antar *cone* adalah 8 feet = 2,4 m, dan jarak antara garis start sampai *cone* terakhir adalah 45 feet = 13,5 m.

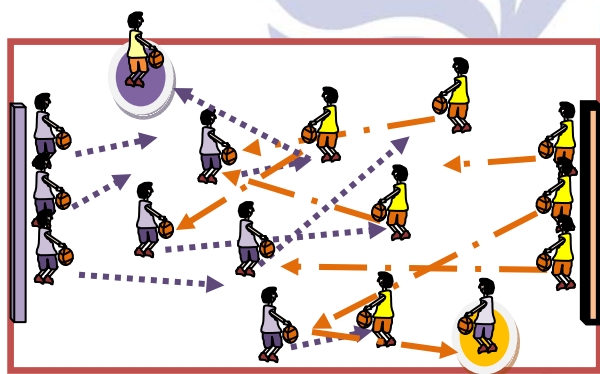
*Cone* disusun secara sejajar atau segaris, jarak antar *cone* adalah 2,4 meter. Sedangkan jarak dari garis start adalah 1,5 meter. Setiap siswa akan mendribel bola melewati halangan dengan cara zig – zag secara bolak – balik. Bola dapat di *dribbling* dengan kedua tangan dan

harus legal. Dribel bisa dilakukan ketika mendengar aba – aba “GO”. Dari percobaan itu dicatat waktu yang diperoleh oleh setiap siswa.( Frank M.Verduci)

Pengumpulan data dilakukan yaitu dengan cara setiap tahapan tes dilakukan dua kali tes kemudian peneliti mengambil hasil tes terbaik. Semakin sedikit waktu yang ditempuh berarti kecepatan menggiringnya semakin baik.

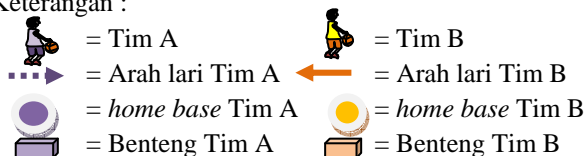
Dalam pemberian *treatment* peneliti memodifikasi permainannya dengan cara memberikan model permainan benteng-bentengan dengan menggiring bola. Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan gerak reaksi yang besar. Dalam pembagian setiap kelompoknya, kelompok eksperimen yang berjumlah 26 siswa di bagi menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah 13 siswa. Sebaliknya kelompok kontrol yang berjumlah 26 siswa di bagi menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah 13 siswa. Guna dari pembagian tersebut adalah untuk mempercepat waktu pada saat *pretest* dan *posttest*.

Untuk menentukan anggota dari kelompok dengan menggunakan permainan mencari kelompok. Jadi siswa melakukan lari kecil mengelilingi lapangan kemudian peneliti meniup peluit dan mengangkat tangan sehingga menunjukkan jumlah 13 (tiga belas). Kemudian siswa diharapkan mencari 13 siswa untuk dijadikan kelompok.



Gambar 2 Teknik modifikasi permainan kecil (Sasminta C.Y.H, dkk, 2012)

Keterangan :



**Cara Bermain :**

1. Pemain dibagi menjadi dalam dua kelompok, misalkan A dan B (dengan jumlah pemain yang ditentukan).
2. Dalam masing-masing kelompok mempunyai benteng yang telah ditentukan, benteng daerah A dan benteng daerah B.

3. Dalam masing-masing kelompok mempunyai tugas menjaga bentengnya dari serangan kelompok lawan, agar tidak terpegang oleh kelompok lawan.
4. Untuk mendapatkan kemenangan, setiap kelompok harus berusaha memegang benteng dari kelompok lawan.
5. Kemudian dalam mendapatkan benteng lawan, ketika seseorang keluar dari bentengnya, maka pemain itu bertindak sebagai pemain muda.
6. Ketika pemain muda keluar dari bentengnya dia harus berlari sambil menggiring bola.
7. Jika lawan mengejanya, maka pemain lawan itu bertindak sebagai pemain tua. Pemain tua juga harus berlari sambil menggiring bola. Dan apabila ada anggota dari salah satu pemain muda tersentuh oleh anggota salah satu dari pemain tua tadi, maka dia harus menjadi tawanan dari pemain tua tadi.
8. Begitu seterusnya, jika saling bergantian mengejar. Intinya pemain yang baru menyentuh benteng adalah pemain tua. Pemain bisa menjadi pemain tua, jika pemain tersebut menyentuh kembali benteng yang dimilikinya.
9. Selanjutnya untuk membebaskan teman dari tawanan lawan, maka pemain harus menyentuh teman tawanan kita tadi sehingga bisa kembali ke benteng asal.

**Aturan Permainan :**

1. Jika salah satu anggota kelompok terkena sentuh oleh lawannya, dan dia bertindak sebagai pemain muda, tersentuh pemain tua. Maka dia harus menjadi tawanan dari pemain tua.
2. Pemain bisa menjadi pemain tua, jika pemain tersebut menyentuh kembali benteng yang dimilikinya.
3. Jika terdapat tawanan yang banyak, dan ada pemain yang membebaskannya, maka cukup menyentuh salah satu anggota tubuh tawanan. Kemudian tawanan yang lain secara otomatis akan ikut terbebaskan pula.
4. Jika pemain ada yang bisa menyentuh benteng lawan, maka dinyatakan sebagai pemenang.
5. Pemain diperbolehkan mematikan bola kemudian menghidupkannya kembali dan harus tetap menggunakan satu tangan untuk menggiring bola.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskriptif Data

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, standard deviasi, rentan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes menggiring bola basket sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pada kelompok Eksperimen dan kontrol yang diperoleh melalui pembelajaran modifikasi permainan. Berdasarkan hasil perhitungan dengan program *statistical Program Social Science (SPSS) for windows 16.0*, selanjutnya deskripsi

data hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut :

**1. Kelompok Eksperimen**

Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes kemampuan *dribble* Bola basket kelompok Eksperimen dengan menggunakan instrumen Frank M. Verducci (1989) pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Tuban

Deskripsi	Pretest	Posttest	Perubahan
Rata-rata (Mean)	19,448	15,487	3,961
Standart Deviasi (SD)	5,078	3,646	2,923
Variant	25,787	13,291	8,543
Nilai Terendah	13,65	9,34	1,08
Nilai Tertinggi	35,69	22,59	15,30
Peningkatan	20,37%		

Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen ternyata dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar *dribbling* bola basket sebesar 20,37%.

**2. Kelompok Kontrol**

Tabel 2 Deskripsi Hasil Tes kemampuan *dribble* Bola basket kelompok kontrol dengan menggunakan instrumen Frank M. Verducci (1989) pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Tuban

Deskripsi	Pretest	Posttest	Perubahan
Rata-rata (Mean)	19,475	15,699	3,777
Standart Deviasi (SD)	3,739	2,518	2,618
Variant	13,978	6,339	6,853
Nilai Terendah	12,37	10,67	-0,28
Nilai Tertinggi	28,79	23,67	10,12
Peningkatan	19,39%		

Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kelompok kontrol ternyata dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar *dribbling* bola basket sebesar 19.39%.

**3. Perbandingan Kedua Kelompok Perlakuan**

Perbandingan hasil perlakuan pada kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

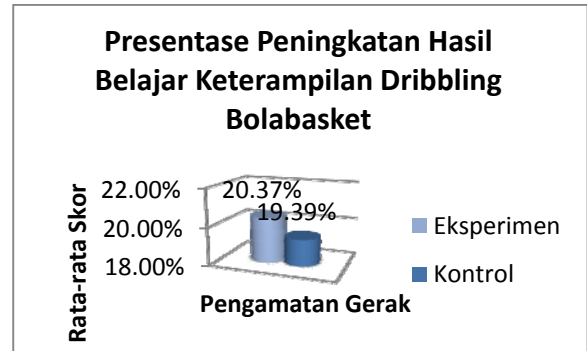
Tabel 3 Perbandingan Hasil Perlakuan

Rata-rata		Kelompok	
		Eksperimen	Kontrol
Keterampilan motorik teknik dasar <i>dribbling</i> bola basket	Pretest	19,448	19,475
	Posttest	15,487	15,699
	Perubahan	3,961	3,777
	%	20,37%	19,39%

Besarnya perbedaan persentase peningkatan hasil belajar hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket pada masing-masing kelompok

(eksperimen dan kontrol) bisa dilihat pada gambar diagram berikut ini:

Grafik 1 Grafik Perbedaan Peningkatan Hasil Pelatihan pada Masing-masing Kelompok.



Dari gambar diagram 4.1 di atas dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen ternyata memberikan peningkatan yang paling baik daripada kelompok kontrol. Untuk menguji apakah hasil analisa deskriptif di atas signifikan atau tidak, maka selanjutnya akan dilakukan uji signifikansi yang juga merupakan uji hipotesis.

**b. Pengujian Hipotesis**

- 1. Uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan (*pre-test* dan *post-test*)

Tabel 4 Hasil Uji Beda Rata-rata Sampel Berpasangan

Keterampilan motorik teknik dasar <i>dribbling</i> bola basket		Mean	Mean differences	t hitung	t tabel	Ket.
Kelompok Eksperimen	Pre-test	19,448	3,961	6,91	2,056	Sig
	Post-test	15,487				
Kelompok Kontrol	Pre-test	19,475	3,777	7,356	2,056	Sig
	Post-test	15,699				

**a. Kelompok Eksperimen**

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  terima karena nilai  $t_{hitung}$  6,910 > nilai  $t_{tabel}$  2,056. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan dari kelompok eksperimen terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMPN 3 Tuban. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil penelitian yang menyatakan bahwa kelompok eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket sebesar 20.37% adalah signifikan.

**b. Kelompok Kontrol**

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  terima karena nilai  $t_{hitung}$  7,356 > nilai  $t_{tabel}$  2,056. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan

dari kelompok kontrol terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMPN 3 Tuban. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil penelitian yang menyatakan bahwa kelompok kontrol dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket sebesar 19,39% adalah signifikan.

## B. Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran *dribbling* terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tuban.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran *dribbling* terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket, diketahui bahwa: modifikasi permainan dalam pembelajaran *dribbling* memberikan peningkatan dengan hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket sebesar 20,37% dan dari hasil uji sampel berpasangan antara *pretest* dan *posttest* (tabel 4.5) menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $6,910 > 2,056$ ) dan nilai signifikan lebih besar dari taraf signifikan yang diajukan ( $0,000 > 0,05$ ). Ini berarti terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan modifikasi permainan. Hasil penelitian diatas berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMPN 3 Tuban.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran *dribbling* terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tuban, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket ini terbukti dengan adanya nilai  $t$  hitung  $6,910 >$  nilai  $t$  tabel  $2,056$  dan pada kelompok kontrol dengan nilai  $t$  hitung  $7,356 >$  nilai  $t$  tabel  $2,056$ .

2. Terdapat peningkatan pada kelompok eksperimen terhadap hasil belajar keterampilan motorik teknik dasar *dribbling* bola basket sebesar 20,37% dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan dalam pembelajaran *dribbling* bola basket dan pada kelompok kontrol sebesar 19,39% dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa modifikasi pembelajaran *dribbling* bola basket.

### B. Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan modifikasi permainan ini dijadikan sebagai acuan bagi guru pengajar dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran bola basket.
2. Modifikasi permainan dalam proses belajar tidak hanya digunakan untuk pembelajaran bola basket saja tetapi juga bisa digunakan pada proses pembelajaran olahraga lainnya.
3. Agar mendapatkan hasil yang terbaik khususnya dalam pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan, maka penerapan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.
- Tim Penyusun, 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa.
- Verduci, frank.1980. *Measurment Concept in Physycal Education*. St. Louis : The C.V Mosby Company
- Wissel, hal. 1996. *Bolabasket Langkah Untuk Sukses*. Jakarta : PT Grafindo Persada