

Pengaruh Model Pembelajaran Permainan BASVOL untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kebugaran Siswa Kelas V SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya

Achmad Ikwan^{1)*}, Sumardi²⁾, Santika Rentika Hadi³⁾
^{1), 2), 3)} Program Studi Pendidikan Jasmani Program Pascasarjana,
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
E-mail : ¹⁾ muksinjumali@gmail.com, ²⁾ sumardi.ppi@gmail.com,
³⁾ santikalong@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan, siswa kurang bersemangat dan kurang bergerak ketika melakukan permainan bola basket. Peneliti memberikan suatu pembelajaran teknik dasar permainan bola besar agar siswa dapat mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besardengan memodifikasi antara dua cabang permainan bola besar yaitu basket dan voli (BASVOL) dengan nilai-nilai sportifitas, tanggung jawab, dan pantang menyerah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *true experimental*. Populasi dalam penelitian ini yaitu Siswa kelas V SDN Prada Kali Kendal I Surabaya yang berjumlah 64. Teknik sampel yang digunakan yaitu random sampling yang berjumlah 32 Siswa. Variabel terdiri dari variable Independent dan Variabel dependet. Variabel independent dalam penelitian ini yaitu modifikasi permainan BASVOL dan variable dependent yaitu hasil belajar dan Kebugaran. Intrumen yang digunakan yaitu Tes Kebugarn Jasmani Indonesia (TKJI). Teknik analisis data menggunakan uji t dengan menggunakan SPSS ersi 20. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukan nilai t hitung lebih kecil dari t table yaitu $1,859 < 2,000$. Artinya bahwa metode pembelajaran ceramah atau teori dan keterampilan permainan BASVOL terhadap dribble bola di kela V di SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian dapat perbandingan metode pembelajaran melalui ceramah atau teori tentang permainan permainan Basvol dan pemberian keterampilan melalui permainan Basvol dalam meningkatkan hasil belajar dribble pada siswa kelas V SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya. peningkatan kebugaran melalui pengembangan model pembelajaran permainan Basvol terhadap siswa kelas V SDN Pradah KaliKendal I Surabaya.

Kata kunci: permaian BASVOL; hasil belajar; kebugaran

ABSTRAC

Based on observations, students were less enthusiastic and less mobile when playing basketball. The researcher provides a learning technique for the basic big ball game so that students can practice specific movements in various big ball games by modifying the two big ball games, namely basketball and volleyball (BASVOL) with the values of sportsmanship, responsibility, and never give up. This type of research is experimental research with a true experimental design. The population in this study were class V students at Public Alementary School Prada Kali Kendal I Surabaya, totaling 64. The sample technique used was random sampling, totaling 32 students. Variables consist of independent variables and dependent variables. The independent variable in this study is the modification of the BASVOL game and the dependent variable is learning outcomes and fitness. The instrument used is the Indonesian Physical Fitness Test (TKJI). The data analysis technique uses the t test using SPSS version 20. Based on the results of the hypothesis testing that has been done, it shows that the calculated t value is smaller than t table,

Penulis Korespondensi : Achmad Ikwan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
E-mail : muksinjumali@gmail.com



Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi berlisensi di bawah *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*

namely 1,859 < 2,000. This means that the lecture learning method or the theory and skills of BASVOL games on dribbling balls in class V at Public Elementary School Pradah Kali Kendal I Surabaya. Based on the results of the study, a comparison of learning methods through lectures or theories about playing Basvol games and giving skills through Basvol games can improve dribble learning outcomes in fifth grade students at SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya. improving fitness through the development of Basvol game learning models for fifth grade students at Public Elementary School Pradah Kali Kendal I Surabaya.

Keywords : *BASVOL game; learning outcomes; fitness*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat mencakup seluruh proses kehidupan dan setiap interaksi individu atau kelompok dengan mengembangkan bakat atau minat peserta didik sehingga seluruh potensi dalam diri peserta didik dapat berkembang dibidang pengetahuan atau keterampilan secara optimal. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari pendidikan secara umum, dimana pendidikan ini memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.

Menurut [Cholik & Lutan \(2002\)](#); [Barno \(2022\)](#), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan sarana untuk mendidik anak. Artinya bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik terhadap aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat dan terbebas dari penyakit degeneratif yang menyebabkan terjadinya kerusakan atau penghancuran terhadap jaringan atau organ tubuh ([Lucia & Fabio, 2002](#)). Penyakit ini disebabkan karena gaya hidup yang kurang aktif contohnya adalah penyakit seperti jantung, ginjal, diabetes, dan stroke. Penyakit ini pada umumnya disebabkan karena gaya hidup

yang tidak sehat, diantaranya kurang gerak ([Santika, 2016](#)). Bisa diperparah dengan minimnya gerak dan pola makan yang tidak teratur ([Santika et al., 2020](#)).

Menurut WHO (2010) fisik yang kurang aktif merupakan 4 faktor utama terjadinya kematian di dunia, 5% kematian di dunia diakibatkan oleh kegemukan dan obesitas. Obesitas merupakan penyakit yang berbahaya dan beresiko terhadap kesehatan tubuh ([Santika & Pranata, 2020](#)). Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa aktivitas fisik merupakan kunci penting untuk mendapatkan derajat sehat yang tinggi. Untuk menghindari kegemukan dan obesitas pada peserta didik maka harus menerapkan pola hidup aktif. Menurut ([Andi & Suroto, 2016](#)) aktifitas fisik merupakan kunci untuk memelihara berat badan menjadi normal.

Berdasarkan penjelasan Blair menyimpulkan bahwa ada hubungan antara aktivitas fisik dengan status gizi seseorang ([Brio et al., 2019](#)). Untuk itu dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, Guru harus variatif dan mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang moderen serta membuat aktifitas fisik siswa berada pada kategori normal dan seimbang dalam pemberian gizinya ([Andi & Suroto, 2016](#)).

[Stoner & Edward \(2010\)](#) menyatakan bahwa pendidikan jasmani menggunakan

aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik (Dwiyanto, 2017). Pendidikan jasmani memperlakukan setiap peserta didik sebagai satu kesatuan yang utuh, tidak lagi menganggap individu sebagai pemilik jiwa dan raga yang terpisah, sehingga di antaranya dianggap dapat saling mempengaruhi. Pendidikan jasmani merupakan bidang kajian yang luas yang sangat menarik dengan titik berat pada peningkatan pergerakan manusia (*human movement*) (Paxon & Floyd, 1995). Sementara itu, menurut (Paxon & Floyd, 1995) menerjemahkan pendidikan jasmani sebagai kajian, praktik, dan apresiasi atas seni dan ilmu gerak manusia (*human movement*). Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Mahendra (2003) mengemukakan bahwa secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk : (1) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial, (2) mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani, (3) memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali, (4) mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan, (5) berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan

pilihan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang, (6) menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan terhadap materi pembelajaran bola besar dengan teknik dasar bola basket. Berdasarkan pengamatan, siswa kurang bersemangat dan kurang bergerak ketika melakukan permainan bola basket. Jadi disini peneliti ingin membuat suatu modifikasi permainan bola besar yang terdapat dalam pembelajaran penjas KD 4.1 yaitu mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Jadi disini peneliti memberikan suatu pembelajaran teknik dasar permainan bola besar agar siswa dapat mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besardengan memodifikasi antara dua cabang permainan bola besar yaitu basket dan voli (BASVOL) dengan nilai- nilai sportifitas, tanggung jawab, dan pantang menyerah. Olahraga ini dibuat agar lebih menarik dalam proses pembelajaran teknik dasar permainan bola besar, disini siswa dituntut bergerak aktif dalam bermain bersama teman-temannya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, dapat ditegaskan perlunya pengembangan permainan dari cabang olahraga basket dan voli. Adapun pembelajaran guna mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran permainan BASVOL untuk meningkatkan hasil belajar dan kebugaran siswa kelas V SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *true experimental*, (karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true experimental* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya ialah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya yang berjumlah 64. Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Berikutnya, sampel dari penelitian ini adalah kelas VA dan kelas VB SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya, maka cara menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampel* yaitu dengan undian yang salah satu perwakilan mengambil 1 kertas yang sudah ditulis oleh guru penjas untuk menentukan pembagian kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan setelah dilakukan setelah pelaksanaan *pre-test*. Setelah dilakukan undian maka kelas VA yang berjumlah 32 siswa dan kelas VB yang berjumlah 32 siswa yang sudah mengetahui hasil pengundian maka diberikan pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan basvol dan kelas kontrol tanpa ada

perlakuan hanya pembelajaran biasa disesuaikan pembelajaran.

Terkait dengan variable, Maksun (2012) mengemukakan bahwa variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel *independent* dan variabel *depent*. Dalam penelitian ini adalah variabel bebas atau *independent variable* antara lain modifikasi permainan Basvol. Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar dan kebugaran.

Untuk memperoleh data penelitian maka dibutuhkan instrument penelitian. Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode (Arikunto, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI). Instrumen ini digunakan untuk mengukur kebugaran siswa usia 10-12 tahun, Kategori membedakan pula jenis kelamin dimana kategori putra berbeda dengan kategori untuk perempuan.

Sesuai dengan hipotesis dan rancangan penelitian yang digunakan, maka analisis statistik yang akan digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemberian permainan basvol terhadap ketepatan passing bola pada kelas V di SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji t (Maksun, 2012). Teknik ini digunakan untuk menguji dua perbedaan rata-rata atau lebih dan juga mampu mengungkapkan interaksi antar variabel. Proses penghitungan dengan SPSS versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil peneliti akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan dari awal, maka dapat diuraikan dengan deskripsi data dan pengujian. Perhitungan data dilakukan dengan program komputer SPSS 21 (*Statistical Package For Social Science for windows evaluation release 20*), hal ini dimaksudkan agar perhitungan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Sebelum data diolah dengan analisis uji t (*dependent* dan *independent*) data yang sudah didapat harus dianalisis

dengan menggunakan uji *Chi-Square*. Uji ini dilakukan dengan melihat selisih yang diperoleh antara peluang kumulatif dari observasi dengan peluang secara teoritis. Untuk menentukan apakah sebaran data normal atau tidak, dapat dilihat dari X^2_{hitung} dibandingkan X^2_{tabel} . Jika nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data tersebut normal. Untuk lebih jelasnya Dua uji tersebut dengan program *Statistical Package for Social Science for windows release* (SPSS 20) dan penghitungan manual sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test* Permainan BASVOL

Variabel	Kolmogorov-Smirnov ^a		Hasil
	P Value	α	
<i>Pre-test</i> (metode ceramah permainan Basvol)	0,136	0,05	Normal
<i>Pre-test</i> (Keterampilan permainan Basvol)	0,154	0,05	Normal
<i>Post-test</i> (metode ceramah permainan Basvol)	0,139	0,05	Normal
<i>Post-test</i> (Keterampilan permainan Basvol)	0,182	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil uji normalitas *pre-test* yaitu sebesar 0,136 dan hasil *P Value* lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka data kelompok *pre-test* menggunakan peraturan terdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas *pre-test* kelompok yang menggunakan keterampilan pada permainan basvol yaitu sebesar 0,154 dan hasil *P Value* lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka data berdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas *post-test* kelompok yang menggunakan pembelajaran menggunakan metode ceramah atau teori

mengenai permainan basvol yaitu sebesar 0,139 dan hasil *P Value* lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka data berdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas *post-test* kelompok yang menggunakan pembelajaran keterampilan permainan basvol yaitu sebesar 0,182 dan hasil *P Value* lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji t independen untuk mengetahui perbedaan pembelajaran menggunakan

metode ceramah dengan keterampilan melalui permainan Basvol terhadap dribble bola. Untuk mengetahui hasil pre

test pada kedua kelompok akan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 2
Uji t Independen Pre-test Kelompok Teori dan Kelompok Keterampilan pada Permainan Basvol

Variabel	Uji t Independen			
	t _{hitung}	t _{tabel}	sig	α
Pre-test kelompok menggunakan peraturan dan tanpa peraturan	1,859	2,000	0,068	0,05

Dari hasil table 2 Mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel}, maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena t_{hitung} < t_{tabel} atau nilai t_{hitung} 1,859 < nilai t_{tabel} 2,000 dengan kata lain tidak terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan basvol terhadap dribble bola di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya.

Cara yang kedua yaitu dengan melihat signifikan apabila penghitungan di bawah 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan signifikan lebih kecil dari 0,05; maka terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan sig (2-tailed) sebesar 0,068, maka didapat 0,068 > 0,05. dapat

disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak jadi tidak terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan basvol terhadap dribble bola di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya.

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji t independen untuk mengetahui perbedaan pembelajaran melalui permainan basvol dengan kelompok menggunakan metode ceramah dan kelompok keterampilan permainan basvol terhadap *dribble* bola basket. Untuk mengetahui hasil post test pada kedua kelompok akan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3
Uji t Independen Post-test Kelompok Menggunakan Metode Ceramah dan Keterampilan pada Permainan Basvol

Variabel	Uji t Independen			
	t _{hitung}	T _{tabel}	sig	α
Pre-test kelompok menggunakan peraturan dan tanpa peraturan	2,043	2,000	0,045	0,05

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai $t_{hitung} 2,043 > \text{nilai } t_{tabel} 2,000$ dengan kata lain terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan basvol terhadap dribble bola di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya. Cara yang kedua yaitu dengan melihat signifikan apabila penghitungan di bawah 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan signifikan lebih kecil dari 0,05; maka terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan sig (2-tailed) sebesar 0,045, maka didapat $0,045 < 0,05$. dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak jadi terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan basvol terhadap dribble bola di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya.

Diskusi hasil penelitian ini membahas tentang hasil analisis data dan penelitian terkait tentang pengaruh model pembelajaran permainan Basvol untuk meningkatkan hasil belajar drible bola basket dan kebugaran siswa kelas V SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan Wisnu (2017) yang berjudul "Peningkatan Kebugaran Jasmani Melalui Modifikasi Permainan lari "KASVOL" dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Modifikasi permainan dilakukan dengan cara melakukan penyederhanaan tentang aturan permainan, bentuk model permainan termasuk jenis-jenis keterampilan teknik yang terbatas. Misalnya, permainan disederhanakan

hanya menggunakan servis bawah, *passing* atas dan *passing* bawah, tanpa *spike*, tanpa *block*, dan sebagainya. Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research – based develompment*) berdasarkan uji skala besar menunjukkan: 1) hasil reliabilitas untuk respon guru Penjasorkes dikatakan reliabel karena $r \text{ hitung} > r \text{ tabel } 0,950$ dengan taraf signifikan 5%. 2) Data responden siswa sebagai penguat dalam penilaian yang diambil dengan indikator kognitif sebesar 97,55%, psikomotor 95,52%, afektif 96,22%,3) kenaikan jumlah denyut nadi pembelajaran 63,38%. Kesimpulan, bahwa pengembangan model modifikasi permainan bola voli mini serpassring untuk pembelajaran penjasorkes di SD kelas V menghasilkan suatu produk yang efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

Hasil perbandingan penelitian yang terdahulu yaitu penelitian dari dibandingkan dengan penelitian yang telah dilakukan dilapangan dari penghitungan sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) model pembelajaran menggunakan metode ceramah atau dengan teori mengenai permainan Basvol dibandingkan dengan kelompok yang diberi perlakuan lewat keterampilan pembelajaran basvol terhadap hasil belajar drible bola basket Mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai $t_{hitung} 1,859 < \text{nilai } t_{tabel} 2,000$ dengan kata lain tidak terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan basvol terhadap dribble bola

di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya.

Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian dari Kamaluddin (2019) yang berjudul “Penerapan Modifikasi Permainan lari “KASVOL (Kasti Voli)” dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan modifikasi permainan dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Hal tersebut juga terjadi pada hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu adanya peningkatan terhadap kebugaran jasmani siswa setelah diberikan permainan Basvol.

Cara yang kedua yaitu dengan melihat signifikan apabila penghitungan di bawah 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan signifikan lebih kecil dari 0,05; maka terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan sig (2-tailed) sebesar 0,068, maka didapat $0,068 > 0,05$. dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak jadi tidak terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan basvol terhadap dribble bola di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya.

Hasil penghitungan setelah dilakukan di lapangan selama 4 minggu dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan metode ceramah atau dengan teori mengenai permainan Basvol dibandingkan dengan kelompok yang diberi perlakuan lewat keterampilan pembelajaran basvol terhadap hasil belajar drible bola basket terdapat hasil mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai t_{hitung} 2,043 > nilai t_{tabel} 2,000 dengan kata

lain terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan basvol terhadap dribble bola di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya.

Cara yang kedua yaitu dengan melihat signifikan apabila penghitungan di bawah 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan signifikan lebih kecil dari 0,05; maka terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan sig (2-tailed) sebesar 0,045, maka didapat $0,045 < 0,05$. dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak jadi terdapat perbedaan metode pembelajarann ceramah atau teori dan keterampilan permainan Basvol terhadap dribble bola di kelas V di SDN Pradah Kali Kendal 1 Surabaya.

Terkait dengan hasil belajar dengan metode pembelajaran dalam permainan Basvol berhubungan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Mitha & Hartati, 2015). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan memodifikasi permainan dapat meningkatkan keterampilan dribble bola tangan. Artinya bahwa perlu adanya penyederhanaan dalam bentuk modifikasi sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Ada perbandingan metode pembelajaran melalui ceramah atau teori tentang permainan permainan Basvol dan pemberian keterampilan melalui permainan Basvol dalam meningkatkan hasil belajar dribble pada siswa kelas V SDN Pradah Kali Kendal I Surabaya, 2) Ada peningkatan kebugaran melalui pengembangan model pembelajaran

permainan Basvol terhadap siswa kelas V SDN Pradah KaliKendal I Surabaya. Adapun saran yang dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian yang telah diuraikan adalah sebagai berikut : 1) untuk penelitian berikutnya, peneliti sebaiknya mengembangkan permainan basvol agar bisa dibuat pertandingan di sekolahan, 2) untuk permainan basvol bisa di masukkan di kurikulum tingkat Sekolah Dasar dikarenakan permainan tersebut masuk kategori permainan bola besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, H., & Suroto. (2016). Hubungan Antara Status Gizi dan Aktivitas Fisik dengan Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 516–521.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/19557>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Asdi mahasatya
- Barno, P. A. (2022). Use of Team Sports in Physical Education Activities in Preschool Educational Organizations in Our Country and Abroad. *Periodica Journal of Modern Philosophy, Social Sciences and Humanities*, 12, 116–120. Retrieved from <https://www.periodica.org/index.php/journal/article/view/277>
- Brio, A., Tarpan, S., & Aang, S. A. (2019). Implementasai Pembelajaran Perilaku Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba dalam Pendidikan Jasmani. *JSD : Jurnal Sekolah Dasar*, 4(1), 35–39. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/870>
- Cholik, M., T, & Lutan, R. (2002). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Depdiknas Dirjen Dikti Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Dwiyanto, H. P. (2017). Pelajaran Penjasorkes Dalam Kurikulum 2013. *Majalah Edukasi (Media Berita Dan Pengembangan Profesi)*. <https://www.majalahedukasi.co.id/pelajaran-penjasorkes-dalam-kurikulum-2013/>
- Kamaluddin. (2019). Penerapan Modifikasi Permainan Lari “Kasvol (Kasti Voli)” dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani di Kelas X SMKN 1 Sakra. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia*, 1(3), 201–211. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/389>
- Lucia, M., & Fabio, C. (2002). Genetic and Environmental Fctors in Cancer and Neurodegenetaive Disease. *Mutation Research/Reviews in Mutation Research*, 512(2-3), 135.153. [https://doi.org/10.1016/S1383-5742\(02\)00046-7](https://doi.org/10.1016/S1383-5742(02)00046-7)
- Mahendra, A. (2003). *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Semarang : UNESA University Press
- Mitha, A., & Hartati, S. (2015). Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Tangan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas V-C SD Negeri Babatan 1 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 596–602.

- <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/13901>
- Paxson, V., & Floyd, S. (1995). Wide area traffic: the failure of Poisson modeling. *IEEE/ACM Transactions on Networking*, 3(3), 226-244. doi: 10.1109/90.392383
- Santika, I. G. P. N. A. (2020). Pengukuran Tingkat Kadar Lemak Tubuh Melalui Jogging Selama 30 Menit Mahasiswa Putra Semester IV FPOK IKIP PGRI Bali Tahun 2016. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 89-98. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/165> (Original work published June 30, 2016)
- Santika, I. G. P. N. A., Pranata, I. K. Y., & Festiawan, R. (2020). *The Effectiveness of Jogging Sprint Combination Training on Students Fat Levels*, 7(2), 43-48. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs/article/view/27020>
- Santika, I. G. P. N. A., & Pranata, I. K. Y. (2020). Efektifitas Pelatihan Jogging Sprint Combination Terhadap Tingkat Kadar Lemak Siswa. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 3(1), Keplatihan-Or 01. Retrieved from <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/1083>
- Stoner, James A. F., & R. Edward, F. (2010). *Principles of Management*. Phi Beta Kappa
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : ALFABETA
- Wisnu, A. K. (2017). Peningkatan Kebugaran Jasmani Melalui Modifikasi Permainan Lari “Kasvol” dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(3). <https://ejournalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/59>