

Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

PENERAPAN PERMAINAN HORSE BASKETBALL TERHADAP MINAT SISWA KELAS IX SMPN 28 SURABAYA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET

Muhammad Ubaidillah Husain *, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan & Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

[*muhammadubaidillah.20067@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammadubaidillah.20067@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak penerapan permainan *Horse Basketball* terhadap minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket. Jenis penelitian eksperimen semu dipakai pada penelitian ini. Peneliti memakai subjek sebanyak 2 kelas IX di SMPN 28 Surabaya lalu mereka dibagi 2 kelompok; kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data dikumpulkan melalui angket kuesioner, dan analisisnya dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan atau pengaruh dari penerapan permainan *Horse Basketball* terhadap minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket. Hal tersebut diketahui melalui nilai rata-rata (*mean*) minat siswa kelompok kontrol kelas IX A terhadap pembelajaran bola basket adalah sebesar 50,44, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H dalam pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *Horse Basketball* adalah sebesar 84,16. Kemudian dapat dilihat juga melalui hasil uji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,00, yang menunjukkan bahwa nilai hitung sig. (2-tailed) tidak lebih dari 0,05. Jadi kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis data adalah bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya memiliki minat dalam pembelajaran bola basket sebesar 66,85% karena penerapan permainan *Horse Basketball*.

Kata Kunci: Permainan *Horse Basketball*, Minat Siswa

Abstract

This research was conducted to determine the impact of implementing the *Horse Basketball* game on the interest of class IX students at SMPN 28 Surabaya in learning basketball. This type of quasi-experimental research was used in this research. Researchers used 2 class IX subjects at SMPN 28 Surabaya and then divided them into 2 groups; control group

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

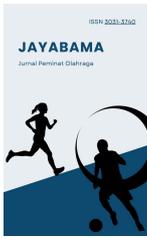
10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : CAUSA



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

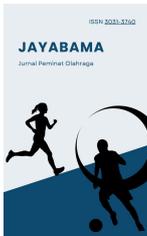
and experimental group. Data was collected through questionnaires, and analysis was carried out using quantitative descriptive statistical analysis. The results of the research show that there is a difference or influence from the implementation of the Horse Basketball game on the interest of class IX students at SMPN 28 Surabaya in learning basketball. This is known from the average value (mean) of interest of control group students class IX A in learning basketball is 50.44, while the average value (mean) of interest of experimental group students class IX H in learning football basketball through the implementation of the Horse Basketball game is 84.16. Then it can also be seen from the test results that the difference between the experimental and control groups is 0.00, which shows that the calculated value is sig. (2-tailed) not more than 0.05. So the conclusion obtained from the results of data analysis is that there is a significant difference between the experimental and control groups. Class IX students at SMPN 28 Surabaya have an interest in learning basketball of 66,85% due to the implementation of the Horse Basketball game.

Keywords: Horse Basketball Game, Student Interest

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengacu pada gerak dan aktivitas fisik dengan tujuannya adalah supaya mampu meningkatkan keterampilan gerak siswa, meningkatkan kebugaran mereka, dan menumbuhkan karakter mereka melalui gerak (Hananingsih & Imran, 2020). Diharapkan pengetahuan, penalaran, dan keterampilan siswa akan ditingkatkan melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini sangat penting bagi siswa karena proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. Jika aktivitas fisik dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menghibur, hal ini dapat membuat siswa merasa senang di kelas. Oleh sebab itu semua guru harus bisa membuat inovasi yang lebih seru dan menyenangkan terkait semua materi yang hendak disampaikan dalam pembelajarannya agar selama pembelajaran berlangsung para peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan seru dan ceria, misalnya menggunakan permainan modifikasi atau permainan tradisional yang mengacu pada materi, dan lain sebagainya.

Menurut Suherman (2018) menerangkan bahwasannya para guru yang mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus memiliki latar belakang pendidikan jasmani agar mereka dapat mengoptimalkan pengajaran mereka dan membantu para peserta didik menjadi lebih sehat. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan keterbatasan sumber daya. Sehingga pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berjalan lebih baik, diperlukan guru, kurikulum, sarana dan prasarana, serta metode yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa kurikulum yang telah dirancang oleh seorang guru tercapai, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup dan mendasar serta kemampuan untuk menjadi kreatif dan inovatif saat mengubah sarana dan prasarana untuk menyesuaikan dengan kondisi lingkungan



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

sekolah (Sudibyo & Nugroho, 2020).

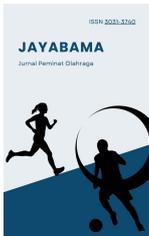
Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sering menekankan penguasaan keterampilan pada cabang olahraga tertentu dengan tujuannya adalah prestasi siswa atau pendekatan pelatihan olahraga (Suherman, 2018). Guru harus dapat mengubah keterampilan yang diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Hal ini diimplementasikan supaya siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, memahami materi dengan baik, dan mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Materi pembelajaran yang diminati siswa akan lebih mudah diterima dan dipelajari daripada materi yang tidak diminati siswa. Ini karena materi yang diminati siswa akan meningkatkan semangat dan antusiasme siswa untuk mengikuti

pembelajaran, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Minat akan mempengaruhi hasil pembelajaran siswa karena minat sebagai pendorong bagi seseorang untuk dapat mencapai suatu tujuan (Saputra & Aguss, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa ada beberapa masalah yang perlu diperbaiki pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMPN 28 Surabaya. Salah satu diantaranya yakni metode pembelajaran yang tidak inovatif, ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan alokasi waktu pembelajaran yang tidak tepat. Kegiatan pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar. Akibatnya, banyak siswa lebih suka bermain sendiri atau bahkan berbicara dengan temannya saat guru memberikan penjelasan. Kurangnya sarana dan prasarana mengakibatkan proses pembelajaran sedikit terhambat. Kemudian alokasi waktu yang tidak tepat yang mengakibatkan rancangan pembelajaran yang sudah dirancang menjadi tidak beraturan, misalnya guru mengakhiri pembelajaran sebelum bel berbunyi, akibatnya banyak siswa yang terlantar, ada yang memilih kembali ke kelas, ada yang ke kantin, dan lain-lain.

Modifikasi secara umum berarti menyesuaikan atau mengubah, dalam hal ini modifikasi mengacu pada penyesuaian dan perubahan terhadap alat, sarana, permainan yang baru, menarik, dan menarik siswa dalam proses pembelajaran. Modifikasi merupakan menampilkan bentuk suatu barang dengan tanpa menghilangkan fungsi aslinya menjadi lebih menarik dan lebih bagus dari aslinya (Azmi, 2020). Setiap guru wajib menggunakan modifikasi sebagai alternatif untuk program mereka. Menggunakan permainan tradisional untuk membantu menjelaskan materi dalam proses pembelajaran adalah contoh modifikasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan. Modifikasi ini perlu dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi permainan bola basket, mulai dari peraturan permainan, pengembangan alat-alat, dan fasilitas yang digunakan. Adanya modifikasi ini bertujuan supaya menjadikan proses pembelajaran lebih seru dan menarik, dan dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti serta memenuhi tujuan pembelajaran. Agar mampu meraih tujuan pembelajaran, penulis membuat inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai berupa permainan atau biasa disebut *game based learning*.

Game based learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan permainan dalam proses pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran berbasis permainan dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Ini karena metode ini



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

dapat membuat siswa senang dan gembira (Ningsih, 2023). Metode pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran agar mampu menarik minat siswa dan menambah sikap antusias para siswa dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu contoh penerapan metode pembelajaran *game based learning* yang dapat digunakan pada pembelajaran bola basket yaitu penerapan permainan *horse basketball*.

Horse basketball adalah sebuah permainan sederhana yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih dengan masing-masing mencoba melakukan tembakan yang tidak bisa dilakukan oleh orang lain. Permainan ini memfokuskan pada keterampilan *dribbling* dan *shooting* dari para pemain. Permainan ini dinamakan permainan *horse basketball* karena para pemain menganggap lima tembakan sebagai waktu permainan yang ideal dan memilih kata lima huruf yang dikenal oleh orang-orang dari segala usia yang kebetulan adalah "HORSE". Permainan ini mampu diterapkan dalam pembelajaran dengan harapan mampu menarik minat dan antusias siswa sekaligus melatih keterampilan dasar para siswa pada permainan bola basket.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis ketika mengajar kelas IX SMPN 28 Surabaya, para peserta didik kurang minat pada salah satu pembelajaran yakni materi permainan bola basket. Tidak seperti materi lainnya, seperti sepakbola dan bolavoli, di mana siswa sangat antusias dan semangat untuk belajar, materi permainan bola basket membuat siswa kurang antusias dan kurang bersemangat. Ketidakantusiasan ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu bola yang digunakan dalam permainan bola basket terlalu berat dan besar, dan sulit untuk dapat menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket. Penulis ingin melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul "**Penerapan Permainan Horse Basketball Terhadap Minat Siswa Kelas IX SMPN 28 Surabaya dalam Pembelajaran Bola Basket**" berdasarkan latar belakang dan didukung oleh temuan yang telah dilakukan.

MINAT

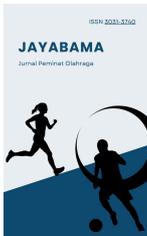
Minat adalah perasaan yang ada pada setiap orang karena keinginan sendiri dan karena orang lain disebut sebagai minat (Atifah, 2022). Minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan segala sesuatu yang disukai dan diinginkan (Elendiana, 2020).

Minat sangat penting bagi semua orang, baik anak-anak maupun orang dewasa. Minat sangat memengaruhi perilaku yang dikerjakan oleh seseorang untuk meraih suatu tujuan tertentu. Minat siswa dapat dianggap sebagai komponen penting dari setiap proses pembelajaran. Dengan materi yang berkualitas, maka siswa pasti lebih tertarik untuk melaksanakan pembelajaran yang akan

membantu mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah jenis pembelajaran yang memiliki tujuan agar mampu meningkatkan keterampilan motoric menambah kebugaran, dan membentuk sikap sportivitas peserta didik melalui penglibatan mereka dalam olahraga dan aktivitas fisik (Prasetyo & Sukarmin, 2017). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter siswa karena tidak hanya berkaitan



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

dengan perkembangan kognitif dan psikomotorik tetapi juga berkaitan dengan pembentukan karakter individu (Dhedhy, 2018). Pendidikan jasmani dan kesehatan dan olahraga memiliki efek yang signifikan pada peserta didik karena tidak hanya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan mereka, tetapi juga meningkatkan kemampuan psikomotor mereka dan aspek kognitif dan afektif mereka.

GAME BASED LEARNING

Game based learning dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh para guru sebagai referensi untuk memberikan suatu pendidikan yang seru dan menyenangkan untuk para siswa. *Game based learning* menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajar dan meningkatkan pemahaman, penilaian, dan evaluasi materi disiplin ilmu pengetahuan (Maulidina et al., 2022). Dengan adanya pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan kesenangan lebih dan menambah semangat para siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran berbasis *game* merupakan metode kreatif yang bisa dipakai untuk mengatasi berbagai permasalahan pada pembelajaran. Ini juga dapat membantu siswa membangun karakter dan membuat pembelajaran lebih dihayati. Jadi, pembelajaran berbasis permainan adalah cara yang bagus untuk membuat pelajaran menyenangkan dan meningkatkan minat dan keinginan siswa.

PERMAINAN BOLA BASKET

Permainan bola basket adalah permainan dimana dua regu bermain dengan berjumlah lima pemain pada tiap regu. Tujuannya adalah supaya membuat poin dengan jumlah sebanyak-banyaknya. Dalam permainannya dijelaskan dalam peraturan permainan bahwa permainan ini dimainkan oleh dua regu dengan masing-masing regu berusaha untuk memasukkan bola kedalam keranjang lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola kedalam keranjang.

Permainan ini adalah olahraga beregu yang mengandalkan kecepatan, daya tahan tubuh, teknik, dan fisik (Prasetyo & Sukarmin, 2017). Permainan ini merupakan jenis olahraga tim yang dimainkan di lapangan dan melibatkan periode intensitas rendah hingga sedang dengan gerakan yang diulang-ulang dengan intensitas tinggi (Edwards et al., 2018). Permainan bola basket merupakan satu olahraga yang sangat intens dengan melibatkan elemen fisik, teknik, taktis, dan psikologis (Triguero et al., 2019). Permainan ini dimainkan oleh beberapa orang dalam satu tim, yang membutuhkan kerja sama tim dan komitmen. Untuk bermain permainan ini wajib mempunyai kondisi fisik yang bagus dan prima karena intensitasnya yang tinggi.

PERMAINAN HORSE BASKETBALL

Permainan *horse basketball* merupakan sebuah permainan pengembangan bola basket yang diciptakan dan sudah diterapkan pada ajang bola basket ternama yaitu NBA (*National Basketball Association*). Permainan *horse basketball* adalah permainan yang sederhana, dan kesederhanaannya inilah yang membuatnya menjadi permainan favorit di kalangan pemain bola basket amatir, selain itu alasan mengapa permainan ini dinamakan permainan *horse basketball*, yaitu karena para pemain menganggap lima tembakan sebagai waktu permainan yang ideal dan memilih kata lima huruf yang dikenal oleh orang-orang dari segala usia yang



kebetulan adalah "HORSE" (Bernstein, 2020).

Menurut Rosenthal & Rosenthal (2022) menjelaskan mengenai bagaimana cara bermain permainan *horse basketball*, diantaranya sebagai berikut:

- Permainan *horse basketball* dimainkan secara bergiliran
- Menentukan siapa yang menjadi giliran pertama melalui toss koin atau semacamnya
- Pemain pertama mendeskripsikan dan mencoba melakukan tembakan sesuai dengan pilihan mereka
- Apabila tembakan pemain pertama meleset maka gilirannya berakhir, dan menjadi giliran pemain kedua
- Apabila pemain pertama berhasil menembak, maka pemain kedua harus mencoba tembakan dan gerakan yang sama
- Apabila pemain kedua gagal, maka akan menerima penalti dari hurus berikutnya dalam kata (H-O-R-S-E)
- Apabila pemain pertama berhasil menembak kemudian pemain kedua pun berhasil menembak maka tidak ada penalti yang diberikan
- Permainan ini berakhir ketika salah satu pemain sudah menerima semua huruf dalam kata (H-O-R-S-E) dan yang terlebih dahulu mendapatkan itu dinyatakan kalah dalam permainan.

Permainan *horse basketball* memiliki cara bermain yang cukup jelas dan mudah dipahami. Permainan ini bisa dimainkan mulai dari 2 orang dan bahkan bisa sampai beberapa orang, yaitu sekitar 5-6 orang atau bahkan lebih. Permainan ini memfokuskan keterampilan *dribbling* dan *shooting* dari para pemain. Pemain yang memiliki keterampilan *dribbling* dan *shooting* yang baik akan sangat menguntungkan untuk bisa memenangkan dalam permainan ini.

METODE

Peneliti memakai pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif untuk meneliti masalah yang ditemukan. Penelitian ini memakai penelitian eksperimen semu dengan tahapan pada penelitian ini adalah dibagi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dengan diterapkan stimulasi kemudian diberikan *post test*, dan kelompok kontrol hanya diberikan *post test* saja. Untuk penelitian ini, desain *nonequivalent post-test only control group* digunakan. Berikut adalah ilustrasi paradigma penelitian ini:

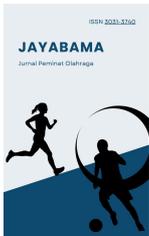
Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Kontrol	O	O1
Eksperimen	X	O1

Keterangan:

- X : Penerapan permainan *horse basketball*
O : Tidak menerapkan permainan *horse basketball*
O1 : Diberikan *post test*

Proses penelitian ini dilakukan di SMPN 28 Surabaya dengan menggunakan populasi kelas IX SMPN 28 Surabaya dan diambil sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IX A yang berjumlah 27 siswa sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas IX H yang berjumlah 25 siswa sebagai kelompok eksperimen.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang telah disediakan untuk mengukur besaran minat siswa dalam pembelajaran bola basket. Untuk kelompok kontrol hanya diberikan *post test* saja yaitu berupa pengisian angket sedangkan untuk kelompok eksperimen diberikan stimulasi berupa permainan *horse basketball* terlebih dahulu sebelum diberikan *post test*, yaitu pengisian angket.

Adapun untuk melihat apakah terdapat perbedaan dari hasil minat siswa kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dalam pembelajaran bola basket dapat dilihat dengan melakukan uji *independent sample t-test*. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan *horse basketball* terhadap minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya dapat dilihat melalui rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\bar{X} \text{ Eksperimen} - \bar{X} \text{ Kontrol}}{\bar{X} \text{ Kontrol}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X} \text{ Eksperimen}$: Rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X} \text{ Kontrol}$: Rata-rata kelas kontrol

(Utami et al., 2019)

Teknik analisis pada penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan menggunakan atau bantuan aplikasi SPSS 25. Adapun yang dicari adalah nilai mean, standar deviasi, uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan pengkategorian persentase besaran minat.

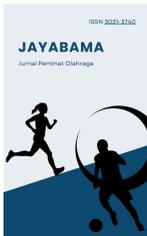
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembahasan ini memfokuskan terkait hasil data mengenai besaran minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket. Minat siswa kelas IX A sebagai kelompok kontrol dalam pembelajaran bola basket yang berjumlah 27 responden diukur melalui pengisian kuesioner berjumlah 25 pernyataan dengan rentang skor 1-4 dan didapatkan rentang jawaban sebesar 25-100. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil skor maksimal adalah 90 dan skor minimal adalah 31. Dari hasil penelitian diperoleh nilai *mean* sebesar 50,44, nilai *median* sebesar 47, lalu nilai *modus* sebesar 47, kemudian nilai standar deviasi sebesar 13,62. Perhatikan tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Minat Siswa Kelas IX A dalam Pembelajaran Bola Basket

Statistik	Nilai	Persentase	Kategori
N	27	-	-
Mean	50,44	50%	Sedang
Std. Deviasi	13,62	-	-
Minimum	20	20%	Sangat Rendah
Maximum	100	100%	Sangat Tinggi



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

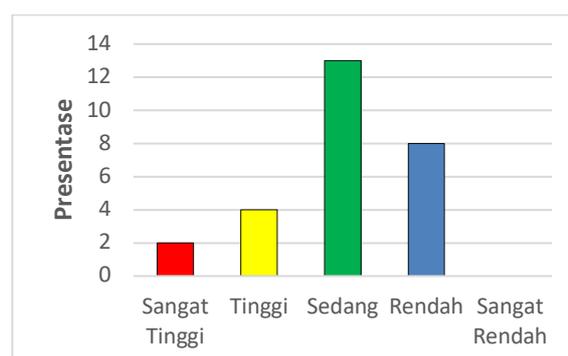
Selanjutnya untuk pengkategorian minat siswa kelas IX A dalam pembelajaran bola basket dikategorikan bahwa sebanyak 2 siswa (7,41%) menyatakan sangat tinggi, sebanyak 4 siswa (14,81%) menyatakan tinggi, sebanyak 13 siswa (48,15%) menyatakan sedang, sebanyak 8 siswa (29,63%) menyatakan rendah, dan tidak ada siswa yang menyatakan sangat rendah. Dilihat dari hasil frekuensi pada kategori yang sudah ditentukan, maka Kesimpulan yang bisa diambil adalah minat siswa kelompok kontrol kelas IX A SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket adalah sedang. Berikut

deskripsi hasil *post test* kategori minat siswa kelas IX A dalam pembelajaran bola basket:

Tabel 3. Kategori Hasil Minat Siswa Kelas IX A dalam Pembelajaran Bola Basket

No	Interval	F	Persentase	Kategori
1	$X > 70,87$	2	7,41%	Sangat Tinggi
2	$57,25 < X \leq 70,87$	4	14,81%	Tinggi
3	$43,63 < X \leq 57,25$	13	48,15%	Sedang
4	$30,01 < X \leq 43,66$	8	29,63%	Rendah
5	$X \leq 30,01$	0	0%	Sangat Rendah
Total		27	100%	-

Agar lebih mudah dipahami terkait pengkategorian minat siswa kelas IX A dalam pembelajaran bola basket, maka dapat dilihat melalui diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Kategori Minat Siswa Kelas IX A dalam Pembelajaran Bola Basket

Hasil dari analisis minat siswa kelompok kontrol kelas IX A SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket didasarkan pada indikator faktor dalam diri sendiri, sosial, dan emosional. Untuk melihat lebih terperinci lagi mengenai hasil minat siswa kelompok kontrol dalam pembelajaran bola basket berdasarkan faktor yang mempengaruhinya sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Indikator Minat Siswa Kelompok Kontrol

Apabila ditampilkan melalui bentuk diagram, maka hasilnya sebagai berikut:

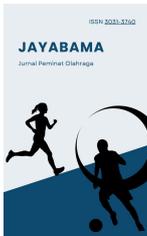


Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Indikator Minat Siswa Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil analisis indikator yang mempengaruhi minat siswa kelompok kontrol kelas IX A SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket diperoleh hasil persentase sebesar 37% pada indikator faktor dalam diri sendiri, persentase sebesar 31% pada indikator faktor sosial, dan persentase sebesar 32% pada indikator faktor emosional. Dari hasil data yang diperoleh tersebut diketahui bahwa indikator yang mempengaruhi minat siswa kelompok kontrol kelas IX A SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket yang paling rendah adalah indikator faktor sosial, sedangkan yang paling tinggi adalah indikator faktor dalam diri sendiri. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa minat siswa kelompok kontrol kelas IX A SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket terbilang sedang atau cukup rendah karena dipengaruhi indikator faktor sosial.

Minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H dalam pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* diukur

Indikator	Butir Soal	F	N	Mean	%
Dalam Diri Sendiri	9	27	503	18,63	37%
Sosial	8	27	425	15,74	31%
Emosional	8	27	434	16,07	32%
Jumlah				50,44	100%



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

dari pengisian kuesioner berjumlah 25 pernyataan dengan rentang skor 1-4 dan didapatkan rentang jawaban sebesar 25-100. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil skor maksimal adalah 96 dan skor minimal adalah 67. Dari hasil penelitian diperoleh nilai *mean* sebesar 84,16, nilai *median* sebesar 87, lalu nilai *modus* sebesar 78, kemudian nilai standar deviasi sebesar 7,89. Berikut deskripsi hasil minat siswa kelas IX H dalam pembelajaran bola basket:

Tabel 5. Hasil Minat Siswa Kelas IX H Melalui Penerapan Permainan *Horse Basketball* dalam Pembelajaran Bola Basket

Statistik	Nilai	Persentase	Kategori
N	25	-	-
Mean	84,16	84%	Sangat Tinggi
Std. Deviasi	7,89	-	-
Minimum	20	20%	Sangat Rendah
Maximum	100	100%	Sangat Tinggi

Selanjutnya untuk pengkategorian minat siswa kelas IX H melalui penerapan permainan *horse basketball* dalam pembelajaran bola basket dikategorikan bahwa sebanyak 1 siswa (4%) menyatakan sangat tinggi, sebanyak 9 siswa (36%) menyatakan tinggi, sebanyak 5 siswa (20%) menyatakan sedang, sebanyak 8 siswa (32%) menyatakan rendah, dan 2 siswa (8%) menyatakan sangat rendah. Dilihat dari hasil frekuensi pada kategori yang sudah ditentukan, maka diketahui minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket adalah tinggi. Hasil deskripsi kategori minat siswa kelas IX H melalui penerapan permainan *horse basketball* dalam pembelajaran bola basket berikut:

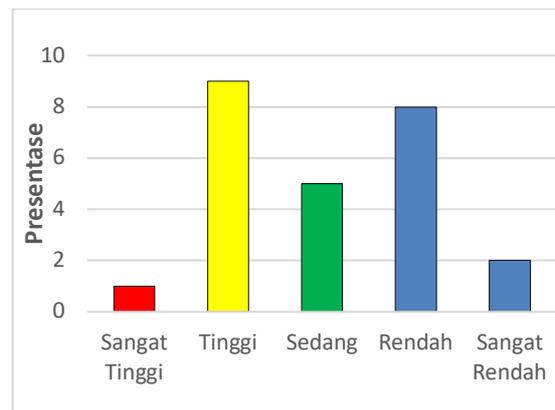
Tabel 6. Kategori Hasil Minat Siswa Kelas IX H Melalui Penerapan Permainan *Horse Basketball* dalam Pembelajaran BolaBasket

No	Interval	F	Persentase	Kategori
1	$X > 95,99$	1	4%	Sangat Tinggi
2	$88,10 < X \leq 95,99$	9	36%	Tinggi
3	$80,21 < X \leq 88,10$	5	20%	Sedang

4	$72,32 < X \leq 80,21$	8	32%	Rendah
5	$X \leq 72,32$	2	8%	Sangat Rendah
Total		25	100%	-

Agar lebih mudah dipahami terkait deskripsi kategori minat siswa kelas IX H melalui penerapan permainan *horse basketball* dalam pembelajaran bola basket, maka dapat dilihat melalui diagram berikut:

Indikator	Butir Soal	F	N	Mean	%
Dalam Diri Sendiri	9	25	75	30,36	36%
Sosial	8	25	65	26,	31%



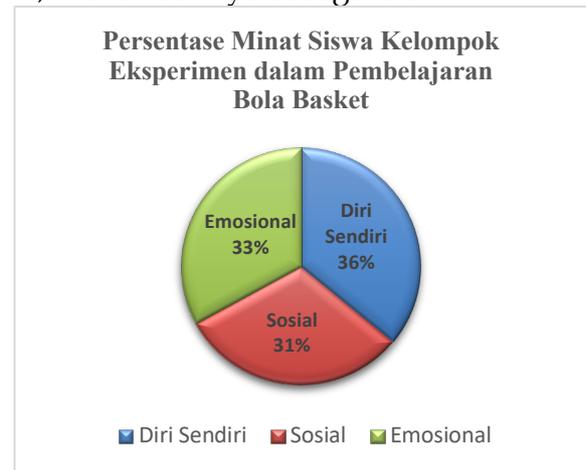
Gambar 3. Diagram Kategori Minat Siswa Kelas IX H Melalui Penerapan Permainan Horse Basketball dalam Pembelajaran Bola Basket

Hasil dari analisis minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* didasarkan pada indikator faktor dalam diri sendiri, sosial, dan emosional. Untuk melihat lebih terperinci lagi mengenai hasil minat siswa kelompok eksperimen melalui penerapan permainan *horse basketball* dalam pembelajaran bola basket berdasarkan faktor yang mempengaruhinya sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Indikator Minat Siswa Kelompok Kontrol

			6	24	
Emosional	8	25	68	27,9	33%
Jumlah				84,16	100%

Apabila ditampilkan melalui bentuk diagram, maka hasilnya sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Analisis Indikator Minat Siswa Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis indikator yang mempengaruhi minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* diperoleh hasil persentase sebesar 36% pada indikator faktor dalam diri sendiri, persentase sebesar 31% pada indikator faktor sosial, dan persentase sebesar 33% pada indikator faktor emosional. Dari hasil data yang diperoleh tersebut diketahui bahwa indikator yang mempengaruhi minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* yang paling rendah adalah indikator faktor sosial, sedangkan yang paling tinggi adalah indikator faktor dalam diri sendiri. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* terbilang tinggi karena yang paling dominan dipengaruhi indikator faktor dalam diri sendiri.

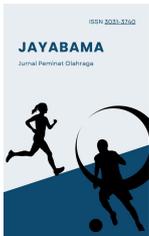
	N	Sig .	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil <i>Post Test</i>	52	0,083	-10.806	50	0,00

Selanjutnya untuk melihat apakah terdapat pengaruh atau perbedaan antara hasil minat kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka dapat dilihat melalui uji *independent sample t-test*. Berikut hasil uji *independent sample t-test*:

Tabel 8. Uji Independent Sample T-Test

Hasil perhitungan uji *independent sample t-test* melalui SPSS 25 adalah sebesar 0,00 yang berarti bahwa nilai hitung sig. (2-tailed) < 0,05. Jadi kesimpulan yang dapat disimpulkan dari hasil perolehan data yang didapat adalah bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan *horse basketball* terhadap minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya dapat dilihat melalui hasil perhitungan sebagai berikut:



$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\bar{X} \text{ Eksperimen} - \bar{X} \text{ Kontrol}}{\bar{X} \text{ Kontrol}} \times 100\% \\ &= \frac{84,16 - 50,44}{50,44} \times 100\% \\ &= \frac{33,72}{50,44} \times 100\% \\ &= 0,6685 \times 100\% \\ &= 66,85\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan persentase besaran perbedaan hasil minat pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah sebesar 66,85%.

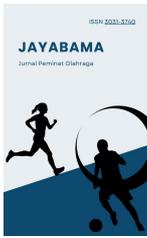
Pembahasan

peneliti akan membahas bagaimana penerapan permainan *horse basketball* berdampak terhadap minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket. Untuk memastikan bahwa siswa senang dan memahami pembelajaran dengan baik, sangat penting untuk menarik minat mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti membuat penerapan permainan dalam pembelajaran dengan harapan mampu meningkatkan minat siswa.

Pendidikan berbasis permainan (*game based learning*) dimaksudkan untuk digunakan sebagai media pendukung dalam proses pendidikan karena dianggap lebih menarik daripada proses belajar yang konvensional (Dewi & Listiowarni, 2019). Pembelajaran berbasis permainan, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan psikologi motivasi untuk memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan dinamis. Ini juga dapat membantu siswa membangun karakter dan membuat pembelajaran lebih dihayati. Jadi, pembelajaran berbasis permainan adalah cara yang bagus untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan minat peserta didik.

Hasil data yang sudah diolah dan dianalisis yaitu dari nilai rata-rata (*mean*) minat siswa kelompok kontrol kelas IX A SMPN 28 Surabaya terhadap pembelajaran bola basket adalah sebesar 50,44 yang dimana nilai tersebut dikategorikan minat sedang, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H dalam pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* adalah sebesar 84,16 yang dimana nilai tersebut dikategorikan minat tinggi. Adapun nilai perbedaan hasil minat antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah sebesar 66,85%. Dari hasil data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa minat siswa yang diberikan stimulasi lebih meningkat secara signifikan dibandingkan yang tidak diberikan stimulasi.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diketahui faktor yang mempengaruhi minat siswa kelompok kontrol kelas IX A SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran bola basket yang dominan berpengaruh terhadap hasil minat yang terbilang sedang atau cukup rendah adalah faktor sosial dengan persentase sebesar 31%. Kemudian faktor yang mempengaruhi minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H SMPN 28 Surabaya pada pembelajaran melalui penerapan permainan *horse basketball* yang dominan berpengaruh terhadap hasil minat yang terbilang tinggi adalah faktor dalam diri sendiri dengan persentase sebesar 36%.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa minat siswa kelompok kontrol kelas IX A terhadap

pembelajaran bola basket terbilang cukup rendah disebabkan faktor sosial yang mempengaruhi. Hal tersebut dapat dilihat melalui data yang dimana para siswa cenderung lebih berminat pada permainan yang dilakukan sendiri daripada permainan yang dilakukan bersama-sama. Namun hal ini dapat dijadikan acuan untuk memperbanyak penerapan permainan yang pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama dengan harapan siswa akan menumbuhkan sikap sosial dengan sesama. Lalu hasil minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H terhadap pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* terbilang tinggi disebabkan faktor dalam diri sendiri yang mempengaruhi. Hal tersebut dapat dilihat melalui data yang dimana para siswa tertarik dengan penerapan permainan *horse basketball* sehingga hal tersebut mampu menambah minat mereka terhadap pembelajaran bola basket. Ini berarti bahwa penerapan permainan *horse basketball* dapat dikatakan efektif untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran bola basket.

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis yang sudah diuraikan adalah bahwa terdapat pengaruh adanya penerapan permainan *horse basketball* terhadap minat siswa kelas IX di SMPN 28 Surabaya. Hal itu dapat diketahui dengan adanya perbedaan antara kelompok yang diterapkan stimulasi permainan *horse basketball* dengan kelompok yang tidak diterapkan stimulasi. Dengan diberikannya stimulasi permainan menjadikan siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran serta mampu menghadirkan keseruan, keceriaan, dan kebahagiaan bagi siswa. Oleh karena itu siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh disebabkan diterapkannya stimulasi permainan tersebut. Dari hasil data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan *horse basketball* terdapat pengaruh secara signifikan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bola basket.

PENUTUP

Simpulan

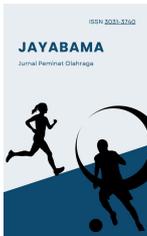
Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Adanya perbedaan atau pengaruh dari penerapan permainan *horse basketball* terhadap minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket. Dapat dilihat melalui nilai *mean* minat siswa kelompok kontrol kelas IX A terhadap pembelajaran bola basket adalah sebesar 50,44, sedangkan nilai *mean* minat siswa kelompok eksperimen kelas IX H dalam pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan *horse basketball* adalah sebesar 84,16. Lalu dapat dilihat juga melalui hasil uji beda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0,00 yang berarti bahwa nilai hitung sig. (2-tailed) < 0,05. Jadi dapat disimpulkan dari hasil perolehan data yang didapat memiliki nilai dengan perbedaan yang signifikan.
2. Nilai pengaruh penerapan permainan *horse basketball* terhadap minat siswa kelas IX SMPN 28 Surabaya dalam pembelajaran bola basket adalah sebesar 66, 85%.

Saran

Peneliti menyampaikan beberapa saran yang disampaikan melalui penelitian ini, yaitu antara lain:

1. Bagi sekolah diperlukan untuk memberikan intruksi dan motivasi lebih pada guru dan siswa



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

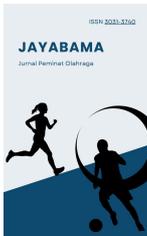
ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

- agar lebih bersemangat dalam pembelajaran. Selain itu, diharapkan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan guna memenuhi kebutuhan siswa, seperti bola basket dan lainnya.
2. Bagi guru diharapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar, guru dapat menggunakan permainan dalam proses pembelajaran.
 3. Bagi siswa hendaknya dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa harus lebih bersemangat dan lebih aktif. Apabila pembelajaran dilaksanakan dengan ceria dan bahagia maka pembelajaran akan lebih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Atifah, U. (2022). *Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di SMPN 10 Tualang*. Skripsi tidak diterbitkan. Riau: Pps. Universitas Negeri Riau.
- Azmi, G. A. (2020). Pengaruh Pengembangan Modifikasi Olahraga Permainan Bola Basket Terhadap Proses Dan Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Indonesia Journal of Pedagogy*, 1(2), 42–49. <https://ijop.upstegal.ac.id/index.php/ijop/article/view/11%0Ahttps://ijop.upstegal.ac.id/index.php/ijop/article/download/11/9>
- Bersnten, D. (2020). *How Does HORSE Work in Basketball? Here's a Rules Refresher For The NBA-Embraced Backyard Game*. (Online), (<https://www.sportingnews.com/us/nba/news/horse-basketball-game-how-it-work-rules/1lyurh29n9zbd124ez1zrzpshc>, diakses 17 Januari 2024)
- Dhedhy, Y. (2018). Pembentukan Karakter Anak Dengan Jiwa Sportif Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Sportif*, 2(1), 101–112.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2017). Terakreditasi SINTA Peringkat 2 Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Masa Berlaku Mulai*, 1(3), 124–130.
- Edwards, T., Spiteri, T., Piggott, B., Bonhotal, J., Haff, G. G., & Joyce, C. (2018). Monitoring and managing fatigue in basketball. *Sports*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.3390/sports6010019>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Hananingsih, W., & Imran, A. (2020). Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6). <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1593>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2022). Analysis of Mathematical Literacy Ability because of the Learning Styles of Elementary School Students. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 45–56.
- Mancha-Triguero, D., García-Rubio, J., Calleja-González, J., & Ibáñez, S. J. (2019). Physical fitness in basketball players: A systematic review. *Journal of Sports Medicine and Physical Fitness*, 59(9), 1513–1525. <https://doi.org/10.23736/S0022-4707.19.09180-1>
- Ningsih, E. P. (2023). Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK. 28–34.
- Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12758>
- Rosenthal, D., & Rosenthal, J. S. (2022). Optimal Strategies and Rules for the Game of Horse. *Notices of the American Mathematical Society*, 69(06), 1. <https://doi.org/10.1090/noti2487>
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 3 Nomor 1 Bulan 7 Tahun 2024

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

- Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.797>
- Sudibyoy, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Pringsewu Tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.182>
- Suherman. (2018). Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, Jakarta: Kemendikbud.
- Utami, T. S., Santi, D., & Suparman, A. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMK NEGERI 02 Manokwari (Studi Pada Materi Pokok Konsep Laju Reaksi). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.30862/acej.v1i1.45>